Dupla DVD
7 demo + 64 video

teljes játék:
Platoon

www.pcguru.hu

PC GURU

A szenvedélyes játékos

2005. No.10

bétateszt

BLACK & WHITE 2

Kipróbáltuk Molyneux isteni játékát, és azóta sem tértünk magunkhoz...

ismertető

FIFA 06

Tíz éve a legjobb fociprogram

bemutató

KING KONG

Az év mozifilmje - az év játéka?

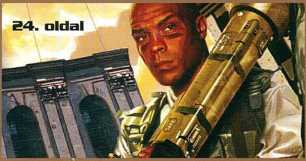
FIFA 06 4V4
Focikupa
46. oldal

nº 1 Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

58. oldal

DUNGEON SIEGE 2
ismertető

24. oldal



TANKRA MAGYAR
összefoglaló

38. oldal

WARHAMMER LEGIONS OF CHAOS
bemutató

ára: 1846 Ft
előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Dragonshard Dungeon Siege 2 Fahrenheit F.E.A.R. Moto GP 3 Panzers Phase 2 Prison Tycoon Videók / Sun Age of Empires 3 Auto Assault Black and White 2 Blitzkrieg 2 Call of Duty 2 Civilization 4 Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault Fable Gears of War Ghost Recon: Advanced Warfighter Hammer and Sickle Huxley King Kong Nascar 2006 NFS: Most Wanted NHL 2006

Game and Software (c) 2005 THQ Inc. MotoGP(tm) URT 3 and (c) 2005 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Studios. Climax Studios and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Studios (Brighton) Ltd. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox Logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners

Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:

Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

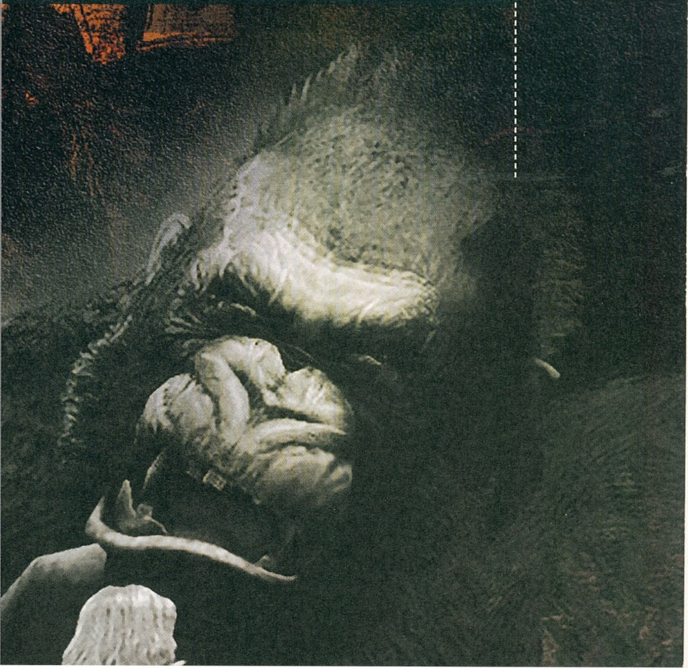
Ebben a hónapban nem volt semmi okunk panaszra! Először is végre megérkezett a Peter Molyneux zseniális Black and Whitejának a második része. Imádtuk az elsőt, éppen ezért nagyon vártuk a másodikat, de hogy ennyire fantasztikus, az elődöt messze felülmúló folytatással lesz dolgunk, arra a legmerészebb álmunkban sem számítottunk.
Az istenszimulátor után aztán befutottak az első képek és információk az új Black Hole-játékból (ők követték el az Armies of Exigót) a Warhammer: Legions of Chaosról. Ha már a magyar fejlesztéseknél tartunk, fogadjátok szeretettel Tankra magyar! című összeállításunkat, amelyben bemutatjuk a jelenleg fejlesztés alatt álló összes hazai „tankos RTS"-t (van belőlük jó néhány).

A bemutatók mellett nem feledkezhetünk meg a játéktesztekről sem, amik közül mindenképpen említésre érdemes a 10. évfordulóját ünneplő FIFA sorozat aktuális darabja. A FIFA 06 megjelenésének apropójából szeretnénk meginvitálni titeket az év legőrültebb roadshowjára a FIFA 06 4v4 focikupára. A Debrecenben, Győrött, Szegeden, Pécsett és Budapesten megrendezésre kerülő játékshow-ra olyan 4 fős csapatok jelenezését várjuk, akik mind kispályás fociban mind a FIFA videojátékban megállják a helyüket. A PC Gurus csapatként regisztráló játékosok a helyszíneken ajándék PC Guru pólót kapnak! Regisztráció a www.easports.hu honlapon, további részletek pedig a 46. oldalon találhatók. Erről a buliról senki sem maradhat le!

SASA

A következő PC Guru szeptember 30-án jelenik meg!

Ui: Figyelem! Ha nem bírod kivárni a pénteki megjelenést, már két nappal előbb hozzájuthatsz kedvenc magazinodhoz. Ehhez nincs más dolgod, mint szerdán ellátogatni budapesti IT média boltunkba (Teréz krt. 47.), ahol munkatársaink készségesen állnak a rendelkezésetekre!



05 **Aktuális**
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Platoon 08 DVD melléklet

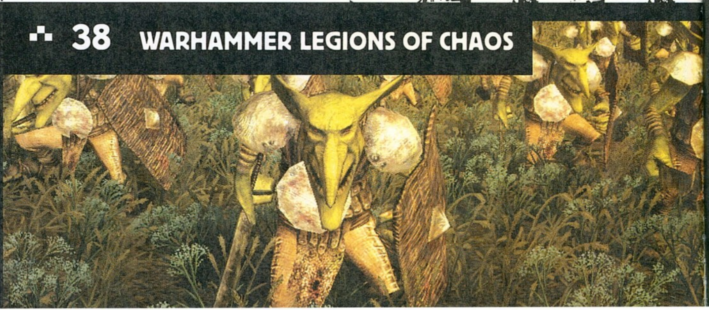
20 **Bemutatók**
20 Games Convention 2005 22 Quakecon 2005 24 Tankra magyar 32 Company of Heroes 38 Warhammer: Legions of Chaos 42 King Kong 48 X-Men Legends 2 50 Brothers in Arms: Earned in Blood 52 Black and White 2

48 **Ismertetők**
58 Dungeon Siege 2 64 FIFA 06 68 The Sims 2: Éjszakák 72 Aurora Watching 74 Big Mutha Truckers 2 76 Hellforces 78 NHL 2006 80 Salvo 81 T72 Balkans on Fire 82 World of Warcraft fejlemények

86 **Rovatok**
86 A világ legbefolyésosabb emberei 88 Gondolatábresztő 92 NosztalGuru 90 Játék mentőöv 122 Hardver mentőöv 126 Szoftver mentőöv 114 Homok a gépezetben

94 **Hardver**
94 Hardver hírek 101 Hardver bemutatók 102 AMD X2 teszt 106 Konfiguráció ajánló 108 PSP 110 Nokia N90 és Sony Ericsson K750i

122 **Külvilág**
124 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...



10 éves lett a FIFA sorozat, becsülettel helytállt a magyar válogatott a Real Madrid és az argentin válogatott ellen. Mit gondolsz a Matthaus-csapat jövőjéről?

SASA

Az elmúlt években nagyon ritkán ültem le válogatott meccset nézni, de a Matthaus-csapat legutóbbi két találkozóját nem hagyhattam ki. A várakozásaimmal ellentétében a magyar csapat egyenrangú partnere volt mind a Madridnak, mind az argentin válogatottnak. Már nem csak egy-egy pontos passznak örülhettünk, hanem szervezett játékot, előkészített támadásokat és igazi csapatként működő, küzdeni tudó válogatottat láthattunk. Remélem, hogy ez a két meccs nem csak szalmaláng volt. Hajrá magyarok!

HANCU

Az igazat megvallva, én a '86-os mexikói VB óta nemigen hiszek a magyar válogatottban (a klubokban meg azóta, hogy a váci csapat kiesett az élvonalból). Majd ha nem az lesz a lelkendezés tárgya, hogy csak két góllal kapunk ki barátságos meccsen egy alig-alig lötyögő sztárcsapattól, és nem annak kell örülni, hogy sikerült háromszor egymás után jól passzolni egy magyar csapatnak, örömmel fogok újra meccsre járni és drukkolni – de addig köszönöm szépen, inkább a Bajnokok Ligája, VB- és EB-meccsek jelentik nekem a focit...

GABEN

Eleinte sajnáltam Matthaust, mert úgy nézett ki, túl nagy fába vágta a fejszéjét, és úgy gondoltam, nagyon hamar itt fogja hagyni az Aranycsapat említésre sem méltó utódait. Szerencsére nem lett igazam, és úgy látszik lassan-lassan megtalálja azokat a játékosokat, akik felfogják, hogy a címeres mez több, mint egyszerű ruhadarab... és elhiteti velük hogy van keresnivalójuk akár az argentinok ellen is!

GRATH

Én már igazából ott meglepődtem, hogy az Electronic Arts vadul ünnepli a tízéves FIFA-t, amikor én teljesen határozottan emlékszem, hogy '94 karácsonyán a FIFA 95-tel játszottam – ráadásul az is rémlik, hogy egy évvel korábban nem tudtam megszerezni az első részt. Végül is mindegy, a FIFA ugyan idén az általam vártnál kevesebbet fejlődött, a magyar válogatott viszont éppen ellenkezőleg, sokkal jobb volt, mint az utóbbi tíz évben bármikor.

JOC

Megnéztem mindkét meccset, bár az utóbbi években eléggé leszoktam a magyar foci figyelemmel kiséréséről. A Real elleni meccsre nem érdemes sok szót vesztegetni, az argentinok elleni teljesítmény viszont a vereség ellenére is biztató volt. Végig hajtottak rendesen a fiúk, és ami szintén nagyon fontos: nem feltartott kézzel mentek ki a pályára. Most már „csak" meg kellene tanulni koncentrálni a sorsdöntő pillanatokban, és belőni a helyzeteket. A jövő évi VB-re szerintem nem fogunk kijutni (kövezzetek meg...), de ha a jövőben is ilyen hozzáállást látunk a pályán, előbb-utóbb bizonyosan eredmények is lesznek. Csak már végre valósággá válnának azok a biztató jelek...

CHRIS

A magyar futballról nincs véleményem, hiszen nem látom át a helyzetét annyira, hogy lehessen. Focizni mindig is imádtam, bár az igaz focit sokkal jobban szeretem a virtuálisnál, a gyönyörű játékot pedig éppúgy élvezem nézni, mint bármely más hímnemű egyén Európában. A FIFA sorozattal '96 óta játszogatok, de közel sem vagyok olyan hardcore, mint Grath. Az én örök kedvencem a Kick Off marad még Amigáról...

RICCO

Nem szeretem a focit, ez talán azért van, mert nem tudok a lasztival mit kezdeni - kétballábas vagyok, és ez már így is marad. Éppen ezért a FIFA sorozat sem lelkesített sosem túlságosan. Csapatunkról a véleményem pedig az, hogy javulunk már, de ez még mindig nagyon nem az igazi.

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2005 SZEPTEMBER 2-ÁN JELENIK MEG!

Legyél te is szakaszvezető!

PLATOON

irta • JuliuS

fejlesztő > digital reality **kiadó >** monte cristo **web >** www.digitalreality.hu

Az idei év teljes játék szempontból tagadhatatlanul a stratégia műfaj rajongóinak kedvezett, hol világháborús harcmezőkön, hol az űr végtelenjében vezényelhettük csatába egységeinket. Az RTS-széria a végéhez közeledik, hogy átadja a helyét valami újnak és izgalmasnak, de előbb még ismerkedjetek össze a Digital Reality egy újabb remekével, a Szakasz című film alapján készült, a vietnami háború témáját feldolgozó Platoonnal.

A '80-as évek közepéig a filmipar nagy ívben kerülte a már-már tabunak számító vietnami fiaskó témakörét, amíg Oliver Stone el nem készítette kultikus filmjét, ezzel egycsapásra utat törve a követők számára. Több mint 15 évvel később valami hasonló játszódott le a játékiparban is, amiben oroszlánrésze volt a filmes lavinát anno elindító mű feldolgozásának, amit történetesen ismét kis hazánk egyik jeles csapata, a DR készített.

Rendhagyó módon a végén kezdeném: a Platoon egy kimagasló fejlesztőcsapat tisztességesen összerakott munkája, ami sokkal nagyobb durranás lehetett volna, ha nem olyan szerencsétlen időpontban érkezik meg, mint ahogyan végül is megjelent (a várva várt Haegemoniával egy időben dobták piacra – mi azért hagytunk nektek pár hónapot, hogy előbb legyen időtök meghódítani a világűrt). Számos kellemes tulajdonsága közül elsősorban az újszerű témát, a kor- és valósághű helyszíneket, az autentikus harci egységeket és az akár 20 főből álló szakaszok terelgetésének lehetőségét kell megemlítenünk – érdekességként pedig azt, hogy a címen, a helyszínen, és egy jeleneten kívül a játéknak az égegyadta világon semmi köze Stone filmjéhez.

KEDVES NAPLÓM!

A modernkori stratégiai játékok szinte már kötelező elemeként itt is a főhős személyén keresztül fogjuk megismerni a történetet. Emberünk Martin Lionsdale névre hallgat, és mint az amerikai katonák háború idején általában (vagy ez csak a játékokban és filmekben lenne így...?), mindennapjairól takaros kis naplót vezet. Ebből ismerjük meg a háttérsztorit, és érezzük majd át Lionsdale mindennapi kínjait, amint a háború borzalmai közepette küzd a túlélésért és emberségének megőrzéséért.

Éjjelente tehát szorgalmasan körmöl, nappal viszont egy szakasznyi katonát kell irányítania, igen változatos bevetéseken. Hol egy ellenséges alakulaton ütünk majd rajta, hol egy falut tisztítunk meg a vietkongoktól, de az is előfordul, hogy a dzsungelt kutatjuk át egy fontos személy után. Abban azért közösek a feladatok, hogy általában jelentős túlerővel kell számolnunk, így taktikázás nélkül kudarcra vagyunk ítélve. A történelem megszállottainak néhány szó: a játék a háború első, 1965-68 közötti szakaszát öleli fel, benne a konfliktus kirobbanásától olyan híreshírhedt eseményekig, mint a Csillogó Bajonett, vagy a Pleiku hadművelet.

A CSAPAT

Ahogy haladunk előre a történetben, és hajtjuk végre egymásra a sikeres missziókat, úgy növekszik presztízsünk is. Ennek hatására embereink száma szépen felduzzad, a kezdeti 10 alatti létszámot könnyedén feltornászhatjuk akár 20-25 harcosra is. Legfontosabb társaink kiemelt jelentőséggel bírnak ezért nagyon vigyázzunk rájuk, mivel a haláluk automatikus újrakezdést von maga után. Alapkatonáink puskával vannak felszerelve, de akad speciális tudással és fegyverzettel rendelkező egyed is. Ilyen a mesterlövész, a kommandós, az utász (aki képes telepíteni és detektálni az aknákat), a gránát- és rakétavetős,

a harckocsizó és a szanitéc. Jártunkban-keltünkben sűrűn összeakadunk majd békés, civil vietnami lakosokkal is, őket lehetőleg ne bántsuk.

Katonáink tulajdonságai nincsenek túlbonyolítva mindössze két meghatározó paraméterrel rendelkeznek: az életerő – na vajon mi csökkenti? – és az állóképesség. Utóbbi futáskor fogy veszettül, de álldogálással és sétálással hamar visszatölthető. Ezzel tulajdonképpen át is vettük emberünk mozgási lehetőségeinek kétharmadát, a fennmaradó mozgásforma a kúszás, ami nagyobb védelmet biztosít, és nyilván embereink is kevésbé feltűnőek a földön hasalva. Az állóképességre kihatással van még a cipelt felszerelés súlya is, így mindig a nehézfegyverzetet szállító katonák haladnak a menet végén, és ők fáradnak el a leghamarabb. Fontos megemlíteni, hogy csak normál mászkálás közben vehetjük észre a telepített aknákat.

A TEREP

A korabeli filmek és fényképek alapján modellezett, 3D-s táj élethűen jeleníti meg a vietnami környezetet, olyan jellegzetességekkel, mint az elefántfű, a végtelen rizsföldek, az azokat át meg átszelő földutak, és persze buja dzsungel. A terepviszonyok kihasználása nagyon hangsúlyos a Platoon esetében, így a már felfedezett területen elég csak az egerünkkel rámutatni egy részre, és rögtön megkapjuk annak láthatóságot és védettséget befolyásoló értékét. Az ismeretlen részeket előbb persze be kell járni – a terep típusa itt is hatással van embereink látótávolságára. Ez általában megegyezik a lőtávolsággal is, így ha feltűnik egy ellenséges alak a közelben, számíthatunk az azonnali csetepatéra... hacsak éppen nem oldalba, vagy hátba kapjuk ellenfelünket. Ez fordítva is igaz, a vietkongok is képesek meglepni katonáinkat, hiszen ők is csak „egy irányba látnak". Ekkor veszett kiabálással figyelmeztetik egymást – na meg persze minket – a támadásra, és a térképen is azonnal villogni kezd a kritikus terület. Ilyenkor megállíthatjuk a harcot, és a szünet alatt szépen kioszthatjuk az utasításainkat embereinknek.

Lehetőség szerint a dzsungel fáinak fedezékéből, szorosan a földre lapulva indítsunk harcot az ellenfél ellen, és semmiképpen se álldogáljunk az út közepén, mivel ott még a gellert kapott golyókkal is számolnunk kell. Ha pedig nekünk kell előre menni ismeretlen terepen... nos akkor nincs mit tenni, izzadó tenyérrel, ujjunkat a ravaszra szorítva lopakodhatunk, felkészülve a bármely pillanatban bekövetkező támadásra. Itt igazán adrenalinpumpáló ízelítőt kapunk a Vietnam dzsungeleiben mászkáló ameriaki katonákat ért izgalmakból, hiszen soha nem tudhatjuk, milyen veszély vár ránk a következő pálmalevél alatt. Az igazsághoz tartozik még, hogy ez csak az első alkalomra igaz, lévén, hogy minden egyes ellenfél, ellenséges támadási irány, és akna pozíciója előre scriptelt, így második nekifutásra már oda a meglepetés...

A TÖBBI

A játék három évvel ezelőtti megjelenésekor szép volt, és még a mai napig is megállja a helyét korrekt grafikájával, zoomolható játékterével, hangulatos hanghatásaival, jól kiválasztott magyar szinkronhangjaival, változatos karaktereivel, és nem utolsósorban élethű animációival.

Szerintem a Platoonnal méltóképpen búcsúztunk a sok-sok stratégiai témájú teljes játéktól, jövő hónapban valami egészen mást adunk nektek. Addig is jó kúszást-mászást Vietnám dzsungeleiben... ja és ne nagyon szentségeljetek, amikor a küldetés vége előtt lövik ki egyik kulcsemberetek, merthogy menteni csak a pályák között lehet (hiába, Vietnam nem volt kimondott sétagalopp).

Ha nem megy...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:
1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

Platoon: A szakasz minimális gépigénye: Pentium III 600 MHz, 128 MB memória, 16 MB-os DirectX 8 kompatibilis videokártya

DVD TARTALOM

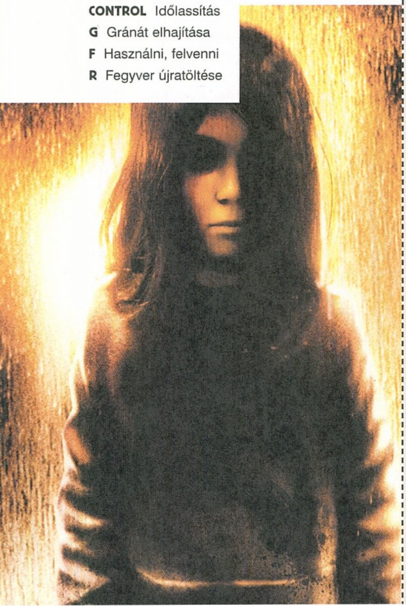
Amilyen gyengék voltak az előző hónapok demótermései, olyan jó a mostani! Érkezett egy jó adag játszható demó, melyek között akad másfél gigás Dungeon Siege 2, és teljes CD-t elfoglaló F.E.A.R. bemutató is, aztán sikerült exkluzivitást szereznünk a Silent Hill 2 teljes profi magyarítására, no és feltettünk jó néhány látványos videót is 9 gigás lemezünkre. Úgyhogy ha még nem volt szerencséd a következő két oldalon szereplő fájlok valamelyikéhez, itt az alkalom, hogy felkutasd értük DVD mellékletünket!

F.E.A.R.

írta · Chris

Ha féltél feltekerni a hangerőt az Aliens vs. Predator alatt, ha nem merted lekapcsolni a villanyt a Doom 3 végigjátszása közben, akkor a F.E.A.R. nem neked való játék. Viszont ha kedveled a borzongást, a nagyszerű grafikát, kötelező feltelepítened ezt a demót, amely nagy valószínűséggel átértelmezi majd a horrorjátékok fogalmát. Izgalmas, remek kis FPS-t ismerhetünk meg a demónak köszönhetően, minimum háromszori végigjátszást kérünk mindenkitől!

W, A, S, D Irányítás
SZÓKÖZ Ugrás
JOBB EGÉRGOMB pontosabb célzás
CONTROL Időlassítás
G Gránát elhajítása
F Használni, felvenni
R Fegyver újratöltése



DUNGEON SIEGE 2

Az első Dungeon Siege készítői megfeszített munkával töltötték el az elmúlt hónapokat. A napokban megjelenő játékuk minden bizonnyal a toplisták élére kerül, hiszen tökéletes egyveleget alkotnak benne az egyszerű és a kihívást jelentő játékelemek. A Diablo-szerű játékmenet megmaradt, de ezúttal vadonatúj grafikai felület és elképesztően hosszú történet várja a stílus rajongóit. Korunk egyik legnagyobb méretű demója most megtalálható mellékletünkön!

W, A, S, D Kamera forgatása
SZÓKÖZ Pillanatállj
H / M Manát és Életerőt töltő italok ivása
CONTROL+A Minden karakter kiválasztása
I Leltár
F / G Csapat parancsok
1-6 Képességek használata

DRAGONSHARD

A Dungeons & Dragons legújabb világa köré épített Dragonshard című játék egészen egyedi és új színt próbál hozni a valós idejű stratégiai játékok palettájára. Nem hagyományos értelemben vett RTS-ről van szó, mivel a bázisépítésen és egységgyártáson kívül sokat kell hősünkkel és apró csapatával labirintusok mélyére mászkálni, szinte Diablózni lehet a játékban. A demóban levő két pálya igen hosszú ideig képes lekötni a játékost.

SZÓKÖZ Felszín és katakombák közötti váltás
C Kamera a kiválasztott egységre
CONTROL+C Összes egység kiválasztása a képernyőn
CONTROL+1-9 Csoportok létrehozása
A Egységgel támadó mozgás
G Terület őrzése
CONTROL+S / W Gyorsmentés / -töltés

SHAREWARE JÁTÉKOK

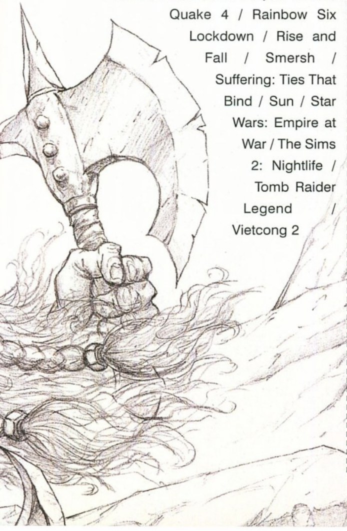
Tumble Bugs – A kert varázslatos világ, ha egy bogár szemszögéből nézzük azt. Ez lehetett az alapötlet, amiből a Tumble Bugs fejlesztői kiindultak és egy nagyon szép, 3D-s világot készítettek nekünk, ahol egyre nehezedő terepeken kell teljesíteni a kitűzött feladatot. Hogy mi is ez? Mindössze a bogárkánk szájába kerülő színes gömböket kell a megfelelő helyre belőni a felénk közeledő gömbláncolatba – ha minimum három egyforma színű darab összejön, akkor az szépen eltűnik. A szintnek akkor van vége, ha a göböket gurító bogárnak már nem marad mit felénk löknie.

SpongeBob Collapse / Charm Tale / Mortimer / Action Ball / Virticon Millennium / Mahjong Towers / Crystalix / Crimsonland / Ball 7

ANIMÁCIÓK

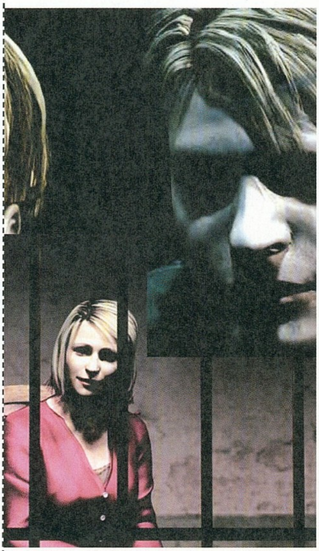
Nem csak nagyszerű demók, hanem látványos videóelőzetesek is érkeztek az elmúlt négy hétben. Felhívnánk figyelmeteket a Call of Duty 2, az Age of Empires 3 és a NFS: Most Wanted animációkra, melyek igencsak nyálcsorgató anyagok…

Age of Empires 3 / Auto Assault / Black and White 2 / Blitzkrieg 2 / Call of Duty 2 / Civilization 4 / Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault / Ducati / Fable / Gears of War / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Hammer and Sickle / Heroes of The Pacific / Huxley / King Kong / Nascar 2006 / NFS: Most Wanted / NHL 2006 / Pilot Down / Project Offset / Quake 4 / Rainbow Six Lockdown / Rise and Fall / Smersh / Suffering: Ties That Bind / Sun / Star Wars: Empire at War / The Sims 2: Nightlife / Tomb Raider Legend / Vietcong 2



SILENT HILL 2 TELJES MAGYARÍTÁS

Több hónapon át tartó kemény munkával a háta mögött a Játékszinkron Stúdió végre elkészült a Silent Hill 2 szinkronjával. Bátran kijelenthetjük: A Győri Színház színészei igazán profi munkát végeztek, tökéletesen sikerült visszaadniuk a játék eredeti hangulatát. Az összesen csaknem 700 megabájton terebélyesedő hanganyag megtalálható DVD mellékletünk magyarítások rovatában. Bátran merjük ajánlani azoknak a játékosoknak is, akik eddig ódzkodtak a házilag barkácsolt honosításoktól, vagy éppen az angol Silent Hill 2-től.



ROVATOK A DVD-N

Diablo 2 – Több mint öt éve jelent meg, rajongótábora mégis alig csökkent a Diablo 2-nek. Mellékletünkön található, havonta megújuló rovatunkban rengeteg érdekességet olvashattok a játékról, főképp most, hogy újabb javítás érkezett hozzá. A v1.11-es patchben pár apró hibajavítás, 10 új rúnaszó és jó néhány új überdurva cucc várja a tárgyfarmoló játékosok hadait.

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefon háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / World of Warcraft

Játékdemók: Dragonshard / Dungeon Siege 2 / Fahrenheit / F.E.A.R. / Moto GP 3 / Codename: Panzers Phase 2 (magyar demo) / Prison Tycoon

Animációk: Age of Empires 3 / Auto Assault / Black and White 2 / Blitzkrieg 2 / Call of Duty 2 / Civilization 4 / Warhammer 40,000: Dawn of War Winter Assault / Ducati / Fable / Gears of War / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Hammer and Sickle / Heroes of The Pacific / Huxley / King Kong / Nascar 2006 / NFS: Most Wanted / NHL 2006 / Pilot Down / Project Offset / Quake 4 / Rainbow Six Lockdown / Rise and Fall / Smersh / Suffering: Ties That Bind / Sun / Star Wars: Empire at War / The Sims 2: Nightlife / Tomb Raider Legend / Vietcong 2

Javítások: Act of War v1.06 / Battlefield 2 v1.02 / Chaos League: Sudden Death v2.02 / GTA: San Andreas v1.01 / Pariah v1.03 / Psychonauts v1.03 / Sacred: Underworld v2.24 / Singles 2: Triple Trouble v1.2 / Splinter Cell: Chaos Theory v1.04 EU / The Sims 2: v1.0.0.999 / Vampire: The Masquerade – Bloodlines v1.6

Mozielőzetesek magyar felirattal: A Sound of Thunder / Bewitched / Cinderella Man / Dark Water / The Brothers of Grimm / The Exorcism of Emiliy Rose / The New World / V for Vendetta

Shareware játékok: Tumble Bugs / SpongeBob Collapse / Charm Tale / Mortimer / Action Ball / Virticon Millennium / Mahjong Towers / Crystalix / Crimsonland / Ball 7

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Hatalom Kártyái (plusz mobiltelefon háttérképek és könyvajánló!) / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / World of Warcraft

Háttérképek: Auto Assault / Evil Dead: Regeneration / Jade Empire / Pariah / Shadow: The Hedgehog / Still Life / Test Drive Unlimited / The Sims 2: Nightlife (3db) / Aurora Watching (4db) / Big Mutha Truckerz (4db) / Dungeon Siege 2 (5db) / Ghost Recon: /Advanced Warfighter (4db) / World of Warcraft (26db)

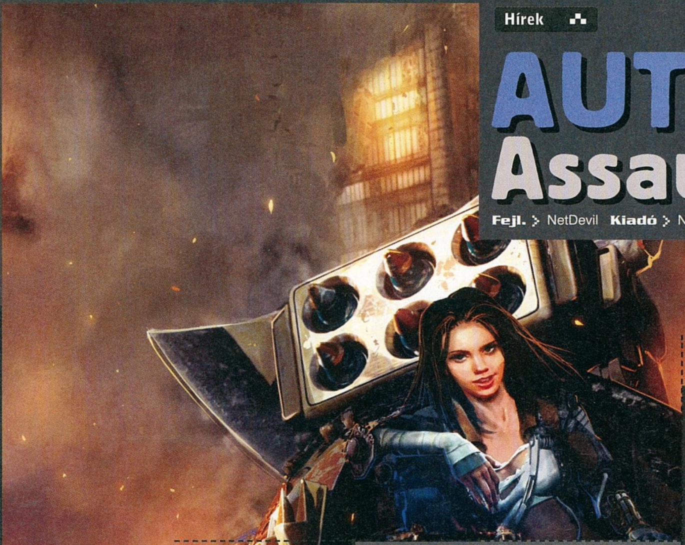
Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Képek a kukkolóban: Battlefield 2: Special Forces / Battlestrike / Blitzkrieg 2 / Call of Duty 2 / Cold War / Company of Heroes / Crashday / Dawn of Fantasy / Dawn of War Winter Assault / Enemy Territory: Quake Wars / Hammer and Sickle / Need for Speed: Most Wanted / NHL 2006 / Path of Neo / Prey / Prince of Persia 3 / Quake 4 / Rise of Legends / Rush for Be / Serios Sam 2 / The Movies / The Settlers Legenden / The Witcher / TOCA Race Driver 3 / Tomb Raider Legend / Tycoon City New York / Vietcong 2 / Vietnam Combat / x3

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.0 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 6.5 / DivX 6.0 és Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.10 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.08.11) / BitDefender 7.2 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.15 / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.09c / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.7 és Nvidia Detonator 77.77 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v4.06 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.1.250 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.30.0.60 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v7.2.4 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest Home Edition 2.0.1 / PowerStrip v3.61 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 200 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / katalógusok összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

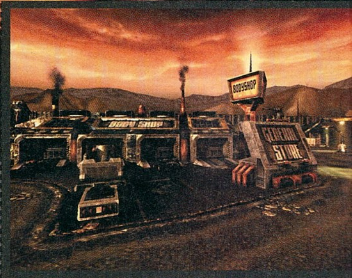
AUTO Assault

Fejl. > NetDevil **Kiadó** > NCSoft **Megj.** > 2005. negyedik negyedév

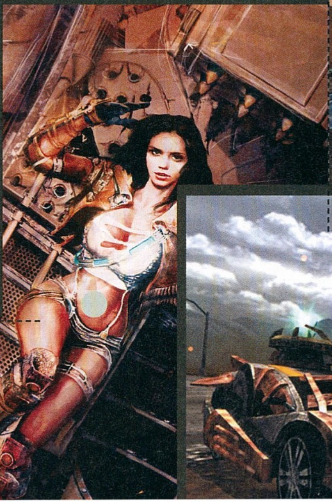


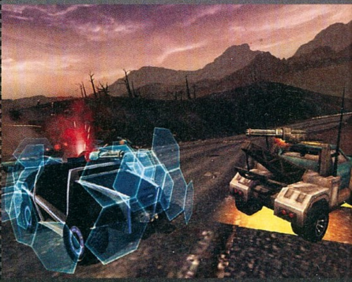
Lepusztult, világégés utáni világban járunk, ahol az emberek mutánsokkal és gépekkel felturbózott biomechekkel küzdenek az élettérért és az élelemért. Nem, sajnos nem az új Fallout-játékról van szó, hanem az amerikai NetDevil három éve készülő online akció-MMORPG-jéről, az Auto Assaultról.

Szerencsére az AA teljesen egyedi lett: például miután megalkottuk saját karakterünket, még nincs vége a mókának, ugyanis járművünket is össze kell kalapálnunk, hisz a játék túlnyomó részében ezt fogjuk irányítani. Csak a védett városokban lehet kiszállni a fegyverekkel megpakolt járgányunkból, ha kimerészkedünk a vadonba, ott csak négy keréken lehet közlekedni. A harcban ügyességünk is számít, ugyanis az egérrel nekünk kell becélozni az ellenfeleket, nem elég csak ikonokat nyomkorászni. A fejlesztők frusztrációmentes játékmenetet ígérnek: halál esetén csak időt veszítünk, a csapatunkhoz – azaz a konvojhoz – egy gombnyomással csatlakozhatunk, PvP-re pedig csak meghatározott helyeken kerülhet sor.



A látszat csal, a valóságban ez egy 130 kilós izzadt svéd dokkmunkás





Endless SAGA

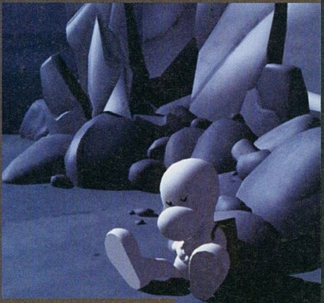
Fejlesztő > WebZen **Kiadó** > WebZen **Megjelenés** > 2007. első negyedév

Túl sok információnk még nincs a koreai WebZen legújabb – PlayStation 3-ra is készülő – online RPG-jéről, de az első képet mindenképpen be akartuk mutatni nektek. A cég többször hangoztatta, hogy a lenti kép egyenesen a játékból származik, tehát nem előre renderelt, nem átvezető videóból van, hanem egy egyszerű karaktert mutat meg (no meg egy pillangót). Hát, elképesztő…

BONE Out from Boneville

Fejl. > Telltale **Kiadó** > Telltale **Megj.** > 2005. negyedik negyedév

Noha a Telltale név teljesen ismeretlenül hangzik, a csapattagok nagyrészt a LucasArts nemrégiben bezárt kalandjáték-részlegéből kerültek ki. Sokáig arról volt szó, hogy megszerzik a Sam & Max jogait, de ez végül nem jött össze. Ehelyett inkább a Bone című képregény alkotójával álltak össze, hogy képernyőre vigyék az apró lény, Fone Bone, és testvérei kalandjait. A megvalósítás teljesen egyedi, és nekünk igencsak bejött – bár sokak véleménye szerint túlságosan egyszerűek a hátterek. A megoldandó feladatok három típusba sorolhatók: klasszikus tárgyhasználós mókák, akciórészek (melyeket át lehet ugorni, ha párszor sikertelenek vagyunk), valamint beszélgetős részek, ahol valakit rá kell beszélnünk, hogy tegyen meg nekünk valamit. Az Out from Boneville körülbelül hat óra játékidőt kínál, ráadásul boltban nem is lesz kapható, csak letölteni lehet. A következő részek a tervek szerint négyhavonta fognak érkezni, egy Steamhez hasonló online hálózat segítségével.



Ha elhízunk, mi leszünk a Michelin-baba

A Jó,

Pár nappal látogatásunk után a Stormregion hivatalosan is bejelentette a Panzers 2-t, igaz, a program csak 2008-ban fog megjelenni. Az egyelőre meglehetősen ismeretlen 10Tacle lesz a program kiadója, amely egyébként már nem a második világháborúban fog játszódni. Más vizekre evezve, Hancu közölte, hogy számára a hónap legjobb híre az volt, hogy legtáposabb karaktere alig két nap alatt 251-re húzta fel bányászat szakértelmét World of Warcraftban.

a rossz,

Nem tudjuk, milyen vírus érte el a játékfejlesztőket, de az biztos, hogy az elmúlt néhány héten több fejlesztés leállítását jelentették be, mint korábban fél év alatt. Elhullott a Gauntlet (csak PC-n – igaz, cserébe a Midway átírja nekünk az L.A. Rush-t), érthető módon elpusztult a Stargate SG-1 Alliance és a Kínában fejlesztett Shenmue Online is. Sőt, rengeteg, halk hangon továbbadott pletykát hallunk arról, hogy háromnégy online RPG-t is el fog érni a kaszás…

és a csúf…

Mostanában annyi csúfondáros dolog történik a videojáték-ipar körül, hogy alig tudunk választani a sztorik közül. A legdurvább az előző számunk óta talán annak a 85 éves nagymamának az esete, aki nemrégiben beperelte a Rockstart, természetesen a San Andreasban elrejtett-bennfelejtett pornós minijáték kapcsán (lásd előző számunkat). A mami elmondása szerint unokája megrontása miatt perel. Hogy mi ebben az igazán kemény? Hát az, hogy a „17 éven felülieknek" pecséttel ellátott játékot a hölgy a 14 éves kis unokájának vásárolta meg, és ezután háborodott fel…

CRASHDAY

Fejl. Moon Byte és Replay **Kiadó** Atari **Megj.** 2006. első negyedév

Bár a néhány hónapja megjelent TrackMania Sunrise is temérdek élvezetet adott a száguldást kedvelőknek, a már vagy tízszer elhalasztott Crashday talán még többet nyújthat nekik. A végre komoly kiadót talált játék alapvetően ugyanarra épül, mint a TMS – eszelős aszfaltszaggatásra, és egy mindent megengedő pályakészítőre lehet számítani. Persze vannak azért különbségek, itt például kedvünkre festett és tuningolt autónk szépen törik, ráadásul még fegyvereket is bevethetünk (egyelőre hármat mutattak be: a rakétavetőt, az aknaszórót és a gépágyút), hacsak ki nem kapcsoljuk ezt az opciót. Ezek persze főleg multiban jönnek jól, de aki egyedül játszik, az sem unatkozhat, hiszen hét játékmód (a sima versenytől a bombás fogócskán át a zászlólopásig) és négy minijáték – köztük a távolugr(at)ással – mindenkit hónapokig szórakoztathat. Ja, és a grafika is elképesztően jó!

Japán sportkocsi, újszerű állapotban - nemrég fényezve! - eladó

APRÓ hírek

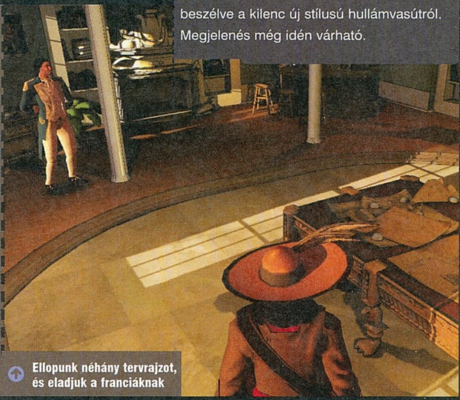
Az Epicet vezető Mark Rein bejelentette, hogy már két éve dolgoznak az Unreal Engine 4.0-s változatán. Ezt már a következő utáni konzolgenerációra (vagyis PS4-re, Xbox 3-ra) szánják, és ehhez mérten ma szinte elképzelhetetlen tudással ruházzák fel. Az első részletek, képek legkorábban 2008 táján várhatók...

A Rollercoaster Tycoon 3 talán az utóbbi két év legsikeresebb Atari-terméke volt, nem csoda, hogy az elég rossz helyzetben levő kiadó megpróbál minél többet kihozni a szériából. Az első – egész jól sikerült – kiegészítő tesztjét előző számunkban találod, de máris bejelentették a következőt. A RT3: Wild! című expanzió természetesen állatokkal gazdagítja a kínálatot, így már többek között szafariparkokat is kialakíthatunk. Ha ezt túl veszélyesnek találnánk, vehetünk robotállatokat is, és persze tucatnyi új attrakciót is kapunk – nem is beszélve a kilenc új stílusú hullámvasútról. Megjelenés még idén várható.

PIRATES of the Burning Sea

Fejl. Flying Lab **Kiadó** Flying Lab **Megj.** 2006. első n. év

Ugyan a Valve számítása nem jött be, és a Steam rendszerről egyelőre nem sok játék érhető el, az apró Flying Lab fejlesztőcsapat mégis ezt az utat választotta. Nemsokára megjelenő online szerepjátékuk az 1700-as évek elejére repít minket, és a jó öreg Pirates! módjára lehetőségeink száma itt is szinte végtelen. Alakíthatunk kegyetlen kalózvezért, egyre gazdagodó kereskedőt, otthonának (Anglia, Franciaország és Spanyolország választható) kémkedő-dolgozó hazafit, vagy egyszeri kalandort, aki kísértethajók és kincses szigetek után kutat. A grafika leginkább a tengereken szép, a városokban, ahol derék karakterünkkel mászkálhatunk, már kissé gyengébb a látvány.



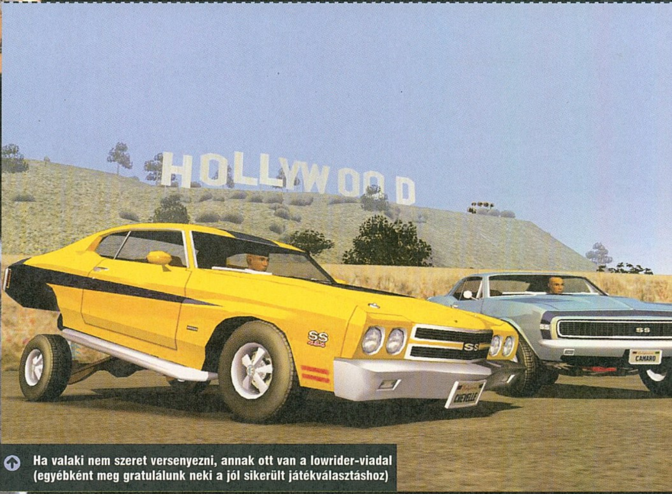
Ellopunk néhány tervrajzot, és eladjuk a franciáknak

L.A. RUSH

Fejl. › Midway San Diego **Kiadó** › Midway
Megjelenés › 2005. negyedik negyedév

Ha már a Burnout-széria idén sem látogat el PC-re, legalább a Rush-sorozat legújabb tagjával vigasztalódhat minden adrenalinkedvelő aszfaltbetyár. Los Angeles öt kerületét (Hollywood, Santa Monica, South Bay, South Central és a felhőkarcolókkal tűzdelt belváros), összesen mintegy félezer kilométer autóutat modelleztek le a fejlesztők. Közel negyven valódi (illetve húsz kitalált) járgány lesz kipróbálható – néhány Nissan- és Subaru-modell mellett mind amerikai gépek. Ezeket a mai divatnak megfelelően kedvünkre dekorálhatjuk, festegethetjük a West Coast Customs tuningcég segítségével (ők szerepelnek az MTV Pimp my Ride műsorában is). A játék középpontjában a sztori mód áll, melyben egy Trikz (úúú, de menő...!) nevű atomgazdag, az utcai versenyzők között nagy tiszteletben álló versenyző bőrébe bújhatunk – szegény Trikz a játék elején bánatos, mert az ötven legszebb autóját ellopták tőle. Mi fogunk rajta segíteni, cirka 80 küldetés teljesítésével – lesz sima verseny, ugratási viadal, roncsderbi (minden autót alvázig törhetünk), és olyan futam is, ahol tilos 100 km/h alá lassulni.

Jaj, biztos úr, én még pont átértem a sárgán, intézzük el okosba'!



Ha valaki nem szeret versenyezni, annak ott van a lowrider-viadal (egyébként meg gratulálunk neki a jól sikerült játékválasztáshoz)

Elképesztő, hogy a Ubisoftnál milyen hatékony hajcsárok dolgoznak, a korbácsos szakemberek hathatós segítségével ugyanis minden évben sikerül a kanadai stúdiónak összehozni egy-egy új Prince of Persiát. A harmadik epizód ráadásul tengernyi újdonsággal készül megragadni a játékosokat; kapunk többek között két főszereplőt, két óriási új helyszínt és körülbelül egymillió új kivégzési formát. A két hős persze trükkösen jön csak össze, hiszen mindkettő a Herceg – csak épp az egyik az emberi alakja, a másik viszont az Idő Homokja által megfertőzött kegyetlen forma. Az előbbi az Idő Tőrével, míg a másik a Daggertail nevű acélostorral küzd, és mindkettő több száz, teljesen eltérő mozdulatot tud előadni. A hercegből veszélyes helyzetekben jön elő a „vadállat", a visszaváltozás azonban rajtunk múlik: a fertőzést ugyanis egy kis víz

Nédd' már, van rajta sapka! Akkor bizony megcsapjuk...

Prince of Persia
Kindred Blades

Fejlesztő : Ubi Montreal **Kiadó** : Ubisoft **Megjelenés** : 2005. negyedik negyedév

azonnal elmulasztja. A játék Babilon óriási városában indul, amelyet a szegénynegyedek csatornáitól az előkelő paloták tetejéig szabadon bejárhatunk. Az egyelőre ismeretlen főellenféllel szembeni végső leszámolásra a város közepén levő Bábel-toronyban kerül sor. Lesznek egy új barátnőink is, de róla az Ubi sajnos még nem libbentette fel a fátylat (talán Farah tér vissza?).

Ellenségeinket a harmadik részben különleges kombókkal akár egyetlen csapással is megölhetjük

A babiloni társastánc bajnok-duó személyi ellentétek miatt végül feloszlott

CELLfactor

Fejlesztő › Immersion **Kiadó** › ? **Megjelenés** › 2006. negyedik negyedév

A Relity engine-be is bedolgozó Immersion egy meglehetősen ambiciózus FPS-en dolgozik. No nem a sztori tekintetében, mert a „magányos harcos a gonosz bitechnológiai cég ellen” történettel azért már találkoztunk egynéhány alkalommal. Sokkal inkább a játéktér lesz óriási, ugyanis a Limbo nevű cég bázisa vagy hatszor akkora, mint a Far Cryban bejárható szigetvilág. Ráadásul az épület helyenként akár tíz emelettel is rendelkezik, és akkor még nem beszéltünk a pincékről, tornyokról és egyéb helyszínekről. A fejlesztők egyébként meglehetősen furán lopják az ötleteket: Half-Life 2 típusú gravitációs fegyver nem lesz, mondván azt már így is sokan használják, viszont a Riddickből gondolkodás nélkül lenyúlják a közelharci részeket. Amúgy a fegyverek nagyjából a szokásos futurisztikus gépfegyver-shotgun-rakétavető vonalon készülnek, a legextrább az lesz, amelyikkel átvehetjük

az irányítást az ellenfelek fölött. Mivel a srácok a fejlesztés elején tartanak, néhány dologról (mint például az irányítható karakterek különleges képességei) még szinte semmit nem tudni – igaz, az elkövetkezendő két évben lesz idejük kidolgozni a részleteket...

PÁRBAJ

FIFA-SOROZAT vs. **MAGYAR FOCI**

A KEZDETEK

FIFA-sorozat	Magyar foci
Az első két-három rész még nem volt olyan durván hype-olva, mint a mostaniak, és így persze nem is voltak olyan népszerűek – ez a '98-as World Cuppal változott meg.	Az 1938-as VB-n ezüstérmes lett a csapat, a döntőben az olaszoktól kaptunk ki 4:2-re. Aztán '54-ben jött a közismertebb ezüstérem, a németekkel, 3:2-re.

A LEGUTÓBBI ÉLMÉNY

A FIFA 06 tesztjét a 64. oldalon találod, és bizony be kell ismernünk, hogy többet vártunk tőle...

Alig kaptunk ki a Realtól, aztán még „aligabb” az argentinoktól.

A FEJLŐDÉS

FIFA-sorozat	Magyar foci
Volt némi javulás, de a manager-módnál és néhány új mozdulatnál többet vártunk.	A régi csapatokhoz képest inkább visszaesés, az utóbbi tíz évhez képest fényéveket javultunk.

A NAGY ELLENFÉL

Az EA babérjait leginkább a Konami Pro Evo-sorozata szorongatja; persze eladásban még nem, ott tavaly 3:1 arányban nyertek az amerikaiak.

A nagy rivális Izlandot most kétszer is legyőztük, úgyhogy a határ most a csillagos ég. Vagy inkább Wales és Szlovákia...

A SZURKOLÓK

FIFA-sorozat	Magyar foci
Évente hatmillióan veszik a játékot, és akkor még a BL- és VB-szerű különkiadásokról még nem is beszéltünk. Amúgy lapozz a 46. oldalra...	Mivel nem akarjuk törött lábakkal végezni, csak annyit jegyzünk meg, hogy a kulturált, barátságos rajongókkal semmi baj nincs!

A VÉGEREDMÉNY

Azt megígérhetjük, hogy a válogatott meccseit megnézzük, de egy NB1-es meccs „végigizgulása” helyett azért inkább terelgetjük a Barcelonát vagy a Manchester Unitedet az épp aktuális FIFA-ban...

Azt beszéli már az egész város...

Egy francia site-on jelent meg az a „biztos forrásból származó” információ, miszerint a **Splinter Cell 4** közeledni fog a konzolos Metal Gear Solid-sorozathoz, az értesülés szerint ugyanis Samnek a hosszú küldetéseken ennie és edzenie kell, hogy életben és fitten maradjon. A további infók szerint hősünknek egyszer egy csónakot kell használnia, illetve lesznek küldetéseink Rióban, Berlinben és Lisszabonban is. A magunk részéről kételkedünk egy ilyen nyílt koppintásban, de hát ki tudja...

20%

Bár egyelőre minden a novemberben megjelenő Need for Speed Most Wanted körül forog, néhány jól értesült fórumozó szerint jövőre az EA visszatér a hatalmas sikert hozó Underground vonalhoz, és a **NFS Underground 3** munkálatai már fél éve folynak.

40%

Noha a **Republic Commando** nem lett túl nagy siker, nemrég olyan képek kezdtek el keringeni a neten, melyek egy kiegészítőt valószínűsítenek – a cím **Order 66** lenne, és persze nekünk is a jedik ellen kell fordulnunk három fős teamünkkel.

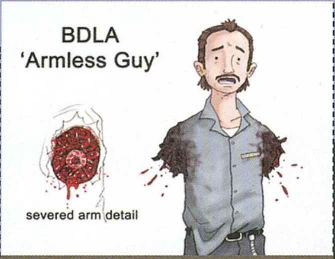
60%

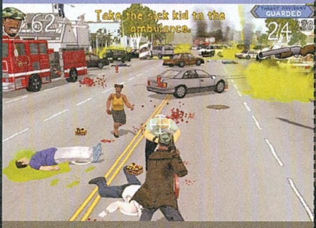
A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

BAD DAY L.A.

Fejlesztő > TMIEC **Kiadó** > Enlight **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

American McGee nem pihen: forgatókönyvet ír, egyszerre három játékon dolgozik, ráadásul nemrég az akciófigura-bizniszbe és a képregényezésbe is beszállt . Egyik alkotása a Bad Day L.A., amely egy enyhe politikai töltettel rendelkező akciójáték lesz. Természetesen az Angyalok Városában járunk, és egy Anthony Williams nevű hajléktalan egy napját követhetjük végig benne. Mint arra következtetni lehet, ez a 24 óra nem egy jól sikerült időszak Anthony életében, kezdve onnan, hogy hajnali hétkor zombik özönlik el a 405-ös autóutat. Ezt követően lesz részünk földrengésben, meteorviharban, bandaháborúkban, tűzvészben és az utolsó pályákon már a mexikói hadsereg támadásában is. Nem csak lőnünk kell persze, néha segítőket találhatunk (pl. egy radioaktívat hányó kisgyereket, vagy egy Bush-idézetekkel támadó katonát), máskor kisebb logikai feladatokat kell megoldani; persze csak akkor, ha bejön a fura grafika.





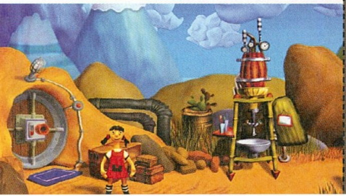
Ilyen eszközökkel talán még az E3-nak otthont adó Convention Centerbe is be lehet jutni

TANITA

Fejlesztő > Trickster **Kiadó** > Akella **Megjelenés** > 2006. első negyedév

Nem tapogatóznak rossz helyen, akiknek a kép alapján a zseniális Neverhood című kalandjáték ugrott be: itt is mindent gyurmából építettek fel a fejlesztők, és ezúttal is vidám kalandokra kell számítani.

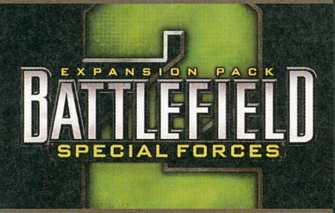
Egy fiatal gyurmalány életébe pillanthatunk bele, akinek gyurmagépe lezuhan egy gyurmaszigetre, innen kell valahogy kiszabadulnunk. Öszszesen ötven helyszínt fogunk bejárni, mindenhol furfangos módon átverhető ellenfelekkel és küldetésekkel fogunk találkozni. Remélhetőleg a fejlesztők nem túlságosan gyerekes világot készítenek, hanem ugyanúgy telepakolják bizarr poénokkal a Tanitát, ahogy azt a DreamWorks anno a Neverhooddal is megtette.



BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

Fejl. > DICE Canada **Kiadó** > Electronic Arts **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

Addig-addig mondogattuk, hogy a Battlefield 2-nek van esélye rá, hogy letaszítsa a Counter-Strike-ot az online FPS-ek trónjáról, hogy a fejlesztők teljesen megzavarodtak, és az első kiegészítővel „elcsésítették" a játékot. A Special Forcesban hatféle speciális egység (pl. a tengerészgyalogság, a SAS vagy a Spetznaz) tagjait



alakíthatjuk, ráadásul a nagynevű riválishoz hasonlóan itt előkerülnek a villanó- és könnygázgránátok is. Persze továbbra is a zászlófoglalás a cél, ráadásul járműveket is használhatunk (igaz, tankok és vadászgépek helyett főleg csapatszállítókat), szóval a hasonlóság nem teljes. Ha igazán rosszmájúak akarnánk lenni, a grafikát is megemlíthetnénk itt, hiszen az eddig kiadott képek alapján a játék jobban hasonlít a CS-re, mint a BF2-re – de inkább kedvesek leszünk, és feltételezzük, hogy ezen még sokat javítanak. A kommandósok természetesen speciális felszerelésekkel gazdagodnak, melyek közül a legfontosabb az éjjellátó szemüveg (a mai technológiánál gyengébb, a fényes területeken igenis el lehet rejtőzni ez elől), valamint a különféle kötelek. A grappling hook segítségével bármelyik ház tetejére húzhatjuk fel magunkat, a zipline pedig a vízszintes közlekedésben segít. Eme különlegességek csak néhány kasztnál lesznek elérhetőek, tehát a csapatmunka talán még az eddigieknél is fontosabb lesz...

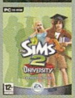
top 10

Anglia 05.08.07-05.08.13

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ha szeretnél egy virtuális családot is az igazi mellé...
PC GURU 04.10 95%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Tankok, repülők, camperek, kínaiak, csalók, béna pilóták...
PC GURU 05.08 98%

HALF-LIFE 2
VIVENDI . VALVE
Gordon második kalandja sem rosszabb, mint az eredeti
PC GURU 04.13 95%



THE SIMS 2: UNIVERSITY
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ha van már családunk, akkor szökjünk előlük az egyetemre!
PC GURU 05.04 87%

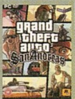
GUILD WARS
NCSOFT . ARENANET
Ha a PvP fontosabb, mint a PvE,próbáld ki a Guild Warst
PC GURU 05.07 91%

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
A világ legjobb játéka hónapokat rabolt el életünkből...
PC GURU 05.03 97%

CH. MANAGER 2005
EIDOS . BEAUTIFUL STUDIOS
Az új fejlesztőcsapat bemutatkozása nem sikerült túl fényesen...
PC GURU 05.06 57%

FOOTBALL MANAGER 2005
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az „áruló" Sports Interactive ismét zseniális játéko alkotott
PC GURU 05.01 91%

ROME: TOTAL WAR
ACTIVISION . CREATIVE ASSEMBLY
Ha nem akarsz egy x+1. RTS-t, próbáld ki a Rome-ot
PC GURU 04.12 92%



GTA SAN ANDREAS
TAKE 2 . ROCKSTAR
Elütöm, lelövöm, felgyújtom, megkéselem, kávézgatok...
PC GURU 05.07 95%

Warhammer 40,000 Dawn of War – Winter Assault

Fejlesztő > Relic **Kiadó** > THQ **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

Hiába válaszolta szinte minden megkérdezett a THQ felméréseiben, hogy a tiranidákat vagy a nekronokat szeretnék új fajnak a Dawn of War kiegészítőjében, a választás végül a Birodalmi Gárdára esett. Lehet emiatt morgolódni, de szerencsére a gárdisták is sok újdonságot hoznak a játékba. Nagy általánosságban elmondható róluk, hogy egységeik leginkább messziről veszélyesek, illetve, hogy igazán nagy tömegben veszélyesek. Assassin rangú mesterlövészeik a fél pályát képesek belőni, Psyker nevű technopapjaik pedig képesek arra, hogy az ellenséges gyalogosok lelkét kiszippantsák. Mindenképpen megemlítendő a Star Warsból lopott kétlábú lépegető, a Sentinel; a Hellhound fantázianevű lángszórós tank; no meg a Baneblade, vagyis a 11 (!) ágyúval felszerelt óriástank is. Hőseik közé a Generális, illetve a Komisszár tartozik, előbbi bombázókat kérvényezhet, utóbbi pedig a félős katonákat egy pisztolylövéssel kivégzi, így növelve a morált. Az összesen 15 birodalmi egység mellett mind a négy korábbi faj kap egy-egy új egységet, amelyből nekünk egyelőre leginkább a Mega-Armored Nobz nevű cyborg ork tetszik. A Winter Assault története egy magas Titán megszerzése körül forog, és két oldalról is átélhetjük az eseményeket – az egyikben a Birodalmi Gárdisták és az Eldák, a másikban pedig a Káosz erőit és az orkokat irányíthatjuk, összesen legalább húsz küldetésen keresztül – ez pedig már több, mint amit az alapjáték nyújtott.

top 10

Amerika 05.07.24-05-07-30

BATTLEFIELD 2

ELECTRONIC ARTS . DICE
Aki Christ akarja lőni, az a hivatalos magyar szerverekre menjen
PC GURU 05.08 98%

WORLD OF WARCRAFT

VIVENDI . BLIZZARD
Tegnap megtámadtuk Ragnarost. Nagyon pórul jártunk...
PC GURU 05.03 97%

GUILD WARS

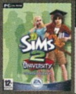
NCSOFT . ARENANET
Ingyenes MMORPG. Hát nem csak a mesében létezik ilyesmi?
PC GURU 05.07 91%

HALF-LIFE 2

VIVENDI . VALVE
De vajon ki is az a G-Man? És miért is harcoltunk annyit?
PC GURU 04.13 95%

THE SIMS 2

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Sajnos ennyi Sims-es mondatot már nem tudok írni...
PC GURU 04.10 95%

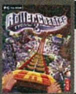


THE SIMS 2: UNIVERSITY

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Hallgasatok ránk: nem kell bejárni az előadásokra!
PC GURU 05.04 87%

THE SIMS DELUXE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az eredeti Sims, meg az első kiegészítő...
PC GURU - . - --%

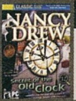


ROLLERCOASTER TYCOON 3

ATARI . FRONTIER
Jövő hónapban már a második kiegészítőt is bemutatjuk
PC GURU 04.13 89%

THE SIMS UNLEASHED

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Ki tudja miért, a „háziállatos" Sims-kiegészítő a legnépszerűbb
PC GURU - . - --%



NANCY DREW: OLD CLOCK

HER INTERACTIVE . HER INT.
Na ez az a játék, amiről nem sokat tudunk...
PC GURU - . - --%

Következő számunk toplistáin jó eséllyel már a Nightlife című új Sims 2-kiegészítő is előkelő helyen fog szerepelni...

Dark Age of CAMELOT DARKNESS RISING

Fejlesztő › Mythic **Kiadó** › Mythic **Megjelenés** › 2005. negyedik negyedév

Bár a World of Warcraft megjelenésével a DAoC előfizetőinek a száma vagy 30%-kal csökkent, a Mythic sorra gyártja a kiegészítőket. A Darkness Rising egy egyelőre nem részletesett „gonosz erő" támadásáról szól, amelyet csak királyunk személyes szolgálatába állva állíthatunk meg. Ha elvégezzük a koronás fő által adott küldetéseket, a Birodalom Baknokaivá léphetünk elő. Ez nem csak jól hangzik, de ezt követően öt különleges bajnoki szintet léphetünk – ez pedig a plusz életerő mellett azt teszi lehetővé, hogy bármely más kaszttól válasszunk egy tetszőleges képességet. Így aztán harcosunk tűzlabdát lőhet, mágusunk gyógyíthat, papunk pallossal vagdalózhat, nekromantánk pedig bárdok varázsénekeit zengheti zombitenyésztés közben. Ha ez még nem lenne elég, az utolsó szinten egy különlegesen erős, kaszttól függő fegyverrel lehetünk gazdagabbak.

A Bajnoki címre még nem érettek – arra nem árt az 50. szint elérése – az új hátasokkal (a 45. szinttől más unikornis és pokolló is elérhető) vigasztalódhatnak, melyek a közlekedésünket gyorsítják meg; harcban sajnos itt sem használhatjuk őket. A fentiek mellett kapunk egy óriási instance-ot, néhány új szörnyet és több küldetést.

Ott egy paladin, mindenki nyisson tüzet!

GROTESQUE

Fejlesztő › Silent Dreams **Kiadó** › ? **Megjelenés** › 2006. harmadik negyedév

A Grotesque hű lesz nevéhez: a német fejlesztők nem kevesebbet ígérnek, mint egy Monthy Python hangulatú szerepjátékot. Teljesen őrült lények népesítik be a minden eddiginél klisésebb fantasy világot, ahol a törpék minden eddiginél szőrösebbek, az elfeknek pedig itt lesz a leghosszabb füle, és minden küldetés csak indok arra, hogy néhány poént a nyakunkba zúdítsanak. A valós idejű harcban hősünket közvetlenül kontrolláljuk, a hozzánk szegődő különféle lényeket pedig parancsokkal irányíthatjuk. Persze ha éppen egy rendkívül arrogáns félisten van a partiban, az meglehet, hogy nem engedelmeskedik, legfeljebb gúnyos beszólásokkal támogat minket. Egyébként a fejlődési rendszer klasszikus módon zajlik, azaz a gyilkolászásért xp, xp-ért szintlépés, szintlépésért képességpontok megoldás szerepel itt is. A táj is sokszínű lesz, többek között Maria tárnáit, Atzeroth orkokkal benépesített földjét, és Cameloch várát deríthetjük fel. Ugyan a „német humor" kifejezés már önmagában meglehetősen paradox, ezúttal minden arra mutat, hogy igen vicces játék készülődik bajorföldön...

Válogatott társasággal indulunk útnak

írta · Grath és Hancu

GAMES CONVENTION 2005

A Games Convention kiállítás alig három év alatt a legnagyobb európai játékshow-vá nőtte ki magát – igaz, ebben sokat segített, hogy a londoni ECTS mindenki meglepetésére egyszer csak elmaradt. Idén is testületi kivonulást terveztünk Lipcsébe, de miután körbeérdeklődtünk minden kiadónál, bizony lekonyult a lelkesedésünk. Mindenki azt mondta, hogy az E3-on már bemutatott demókkal, videókkal készülnek, mindössze a Vivendi és a Ubisoft tervezett felfedni egy-egy (!) új játékot. Így aztán az utazást végül lemondtuk – a kint levő néhány újságírónk, valamint játékfejlesztő cimboránk beszámolója alapján ezt végül nem is bántuk meg: néhány cég egyenesen az E3-as standját cipelte el ide, mindenféle változtatás nélkül...

WILKOMMEN!

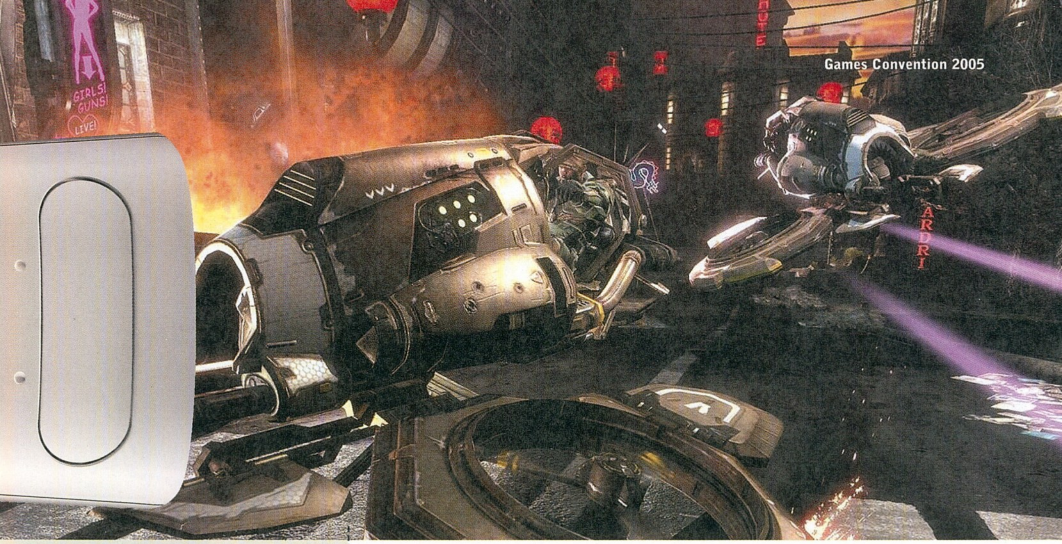
Persze azért így is voltak izgalmas események a kiállításon, ám ezek leginkább a három konzolgyártóhoz kapcsolódtak. A nextgen-versenyben elsőként induló Microsoft közölte az Xbox 360 árát, ami 399 dollár, illetve ugyanennyi euró. Lesz ugyan egy százassal olcsóbb kiszerelés is, ám abból hiányzik a merevlemez, ami nélkül nem indulnak el az MMO játékok, nem futnak a régi Xbox-programok, és a mentést is memóriakártya segítségével kell megoldani – itt szerintünk érdemesebb kicsit spórolni, és a teljes értékű verziót választani. A Sony csak egy „találkozunk jövőre" feliratú transzparenssel jelezte, hogy a PS3 megállíthatatlanul közeledik; a Nintendo európai szekciójánál pedig csak annyit tudtak közölni, hogy fogalmuk sincs, hogy az új gép állítólag forradalmi kontrollere mire is lesz képes. Igaz, Peter Molyneux úgy nyilatkozott, hogy ő már látta a kütyüt, de csak annyit lehetett kihúzni belőle, hogy „a Nintendót nem szabad lebecsülni".

PC-s fronton a helyzet kicsit savanyúbb volt, a nemsokára bemutatandó két játékon kívül nem sok újdonsággal találkozhatott az egyszeri kiállítás-járó. Igaz, Nyúl kollégánk elbóklászott a kicsi német kiadók háza tája felé, és ott tengerszám voltak sosem látott játékok – viszont ezek nem is fognak megjelenni németföldön kívül.

A legnagyobb vihart kétségtelenül az Unreal Tournament 2007 bemutatója okozta, ami ugyan nem különbözött az E3-on látottaktól, viszont ékes német nyelven szólt a látogatókhoz, a közönség legnagyobb örömére. A grafika továbbra is lenyűgöző, ám talán ennél is döbbenetesebb volt Mark Reinnek, a játékot – és az Unreal 3.0 motort – készítő Epic egyik vezérének nyilatkozata, aki elhintette, hogy már két éve (!) dolgoznak az Unreal Engine 4.0-n! Ez állítása szerint teljesen megváltoztatja a játékfejlesztés bevált formuláit; és míg ebből a marketing-szövegből nem értettünk sokat, az annál sokatmondóbb volt, hogy ezt az engine-t elsősorban a következő utáni konzolgenerációra (PS4, Xbox 720), valamint az akkortájt – vagyis a 2010-es évek elején – létező PC-kre szánják. Hogy milyen varázsgömb segít nekik az akkori gépek tudásának megbecslésében, nem tudjuk – viszont szívesen megnéznénk néhány képet egy ilyen motorral készülő játékból!

A másik ismert, és nagyon várt játék, melyről sokat tudtunk meg, az Age of Empires 3 volt. A Microsoft ugyan csak néhány kivételezett embernek adta meg a lehetőséget a program kipróbálására, de ők kivétel nélkül úgy nyilatkoztak,

Ich liebe dich!



hogy jöhet itt bármi, ez az év stratégiafronton az Age 3-ról fog szólni. A központi, három fejezetre osztott történet egy hazájától messzire keveredő skót hős körül fog bonyolódni, megfelelő mennyiségű átvezető videóval és fordulattal. Természetesen mindenki azonnal a grafikát és a meggyőző fizikát emelte ki először, aztán a Home City koncepciójába szeretett bele. Ez lényegében egy több száz módon fejleszthető bázist jelent, amely kismillió különböző módon segítheti boldogulásunkat. Kérvényezhetünk egységeket, különböző épületekkel harci vagy kereskedelmi bónuszokra tehetünk szert, vagy éppen megerősíthetjük egységeinket egy-egy újabb találmánnyal. A program tehát szépen formálódik az Ensemble értő kezei között, az október környéki megjelenés úgy néz ki, hogy tartható lesz. Éljen!

Amíg az Unreal Engine 4.0 el nem érkezik, bizony lepadlózunk az ilyen grafikán...

A SÖTÉT MEGVÁLTÓ!

Az évszázad legsablonosabb játékcímével állt elő az Arx Fatalisszal bemutatkozott belga Arkane Studios – dobpergés! –, köszöntsétek a Dark Messiah of Might and Magicet! A nagy múltú Might & Magic sorozat akciójátékba fojtásával már többször próbálkoztak mások (Crusaders, Legends) – reméljük, a Sötét Megváltó nagyobb sikert ér el, mint azok... Okunk szerencsére van a reménykedésre: az ütöm-vágom FPS-t a Source motor mozgatja (Gabe „szeptember 30" Newell személyesen fényezte a játékot úton-útfélen minden útjában akadó press-kitűzős figurának), ami első osztályú grafikát és fizika-modellezést sejtet. Három karakterrel (mágus, harcos, tolvaj) vághatunk neki a 12 fejezetre osztott, first person nézetből szemlélt kalandba; ez természetesen három teljesen különböző végigjátszással jár. A legizgalmasabb talán a varázslóval lesz, az ő trükkjei használják ki legjobban a Source világbajnok fizikai rendszerét; a tolvaj a Thief-rajongók kedvenc hőse lesz, míg a harcos... Nos, a harcostól kicsit tartunk, ugyanis a közelharcot FPS nézetből nemigen oldották meg még jól – az Arkane fejlesztői mindenesetre bőszen fogadkoznak, hogy ők majd igen, sőt még azt is kijelentették, hogy nem kevesebb, mint 40 féle közelharci fegyverrel belezhetjük ki majd az ellenfeleket. Különösen érdekesnek ígérkezik a 32 fős multiplayer – lelki szemeink előtt hatalmas online mészárszékek képe dereng fel... A megjelenés valamikor jövő nyáron esedékes, addig nosztalgiázhatunk a régi Heretic- és Hexen-élményeinken.

AVE CAESAR, NEGYEDSZER

A kiállítás másik nagy bejelentése a Caesar 4 volt (igaz, a Vivendi már hetekkel előre szétküldte a sajtóközleményt a földkerekség összes magazinjának, azzal a kéréssel, hogy a GC-ig csend legyen róla). A játék a Tilted Mill műhelyében készül immár két éve – őket elsősorban az egész kellemes tavalyi Children of the Nile-ról ismerhetjük, de valójában még az Impressions kötelékében ez a csapat készítette a Caesar széria első három epizódját is. A célunk a szokásos: felépíteni, menedzselgetni, és megvédelmezni egy várost a Római Birodalomban, s közben addig egyengetni a saját politikai karrierünket, míg a fejünkbe nem nyomnak egy babérkoszorút, és sanda tekintetű tanácsadóink március idusáról kezdenek el magyarázni gyanús dolgokat. Mindehhez több mint 100 féle különböző épületet, 30 nyersanyagot (huhh... nem túlzás ez hangyányit?), 75 tanácsadót, és egy csekély 100 órát felölelő egyszemélyes kampányt kapunk. Az ígéretek szerint jelentősen átdolgozzák a harmadik rész enyhén idegesítő harcrendszerét is (mi mondjuk akkor sem lennénk szomorúak, ha a harcot úgy ahogy van kivágnák a játékból...). Bár a grafikától egyelőre nem ájultunk el, a Tilted Mill csapatának tapasztalatát hajlamosak vagyunk érvként elfogadni amellett, hogy jó kis városépítős-kereskedős játékot kapunk, amivel kulturáltan el tudjuk ütni a szabadidőnket az egyelőre hivatalosan nem is létező Sim City 5-ig...

AUF WIEDERSEHEN!

Lipcse idén talán nem nyújtott annyit, mint amennyit a bíztató előző év után várhattunk tőle – ám a szervezők vadul fogadkoznak, hogy jövőre már náluk is rengeteg bejelentés, vadonatúj játék lesz. Ennek örülnénk is, csakhogy ez esetben valószínűleg több száz embert taposnának halálra a kiállítás alatt – ugyanis most négy nap alatt 134 ezer fizető látogató jutott be a Games Conventionre, hát még ha a Duke Nukem Forever is kipróbálható lenne.

QUAKECON 2005

írta · Hancu

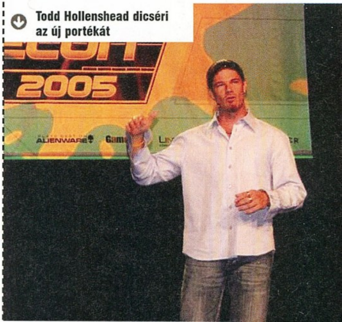
Ha augusztus, akkor QuakeCon; ha QuakeCon, akkor Carmack-előadás, bepillantás az id Software, és más id-közeli cégek játékaiba, versenyek a világ legjobb játékosainak részvételével; egyszóval minden, amire egy vérbeli FPS-rajongó csak vágyhat. Az idei parti ráadásul a jubileumi, tizedik ilyen összejövetel volt – nem is csoda, hogy a Dallas egyik külvárosában megrendezett bulira több mint ötezer rajongó zarándokolt el...

Idén a QuakeCon a Quake 4 körül forgott – bár jó néhány más játék (Enemy Territory Quake Wars, Prey, Stubbs the Zombie) is ki volt állítva, mindenki az id és a Raven legújabb közös gyermekére volt kíváncsi...

QUAKE 4, A VILÁG KÖZEPE

A Quake 4 egyszemélyes játékélménye a legtöbb rajongó szerint egyfajta futurisztikus Call of Dutyra emlékeztetett, már ami az ügyesen megírt scriptelt jelenetekkel jól összedolgozó AI-t, és a magával ragadó harcokat illeti. A lassú ritmusú, ijesztgetős Doom 3 után ismét a sodró lendületű akción van a hangsúly. A játékot a Strogg bolygóra ledobott kommandó tagjaként úgy kezdjük, hogy el vagyunk szakadva a bajtársainktól, első feladatunk tehát, hogy az első világháborús lövészárkokra emlékeztető hevenyészett erődítményben megtaláljuk őket – miközben körülöttünk dühöng a háború az emberek és a biomechanikus Stroggok között. Ha megvan a szakaszunk, megkapjuk az első feladatot: az ellenfél légvédelmének kiiktatását. Ehhez már járműre lesz szükségünk, amelyekből kettőt is ki lehetett próbálni: a gyors, jól manőverező (még strafe-elni is lehet vele!), de sérülékeny dzsipet, illetve a lomha, de csaknem elpusztíthatatlan, és irtóztató tűzerővel bíró (egyszerre hat rakétát is ki tudunk vele lőni) lépegetőt. A hihetetlenül intenzív harcok közben bebizonyosodott, hogy a Doom 3 motornak bizony valóban nem kottyan meg a nagy nyílt terepek és a sok karakter megjelenítése – a fő látványosság azonban a robbanások nyomán keletkező tűz-, füst és egyéb effektek voltak, amelyektől ugyan néha alig lehetett látni, de igazi háborús hangulatot varázsoltak a monitorra. A demópálya végén az űr-tengerészgyalogosok egy kisebb Strogg főhadiszállást rohamoztak meg (életszerű és hangulatos AI-segítséggel), ahol az előzetes képeken is látott hatalmas pókrobotszörnnyel találták magukat szembe. Az üzenet világos: a Strogg nem adja magát könnyen...

A Quake 4 multiját bárki kipróbálhatta, ha odafért a demógépekhez, amelyek körül a népsűrűség éjjel-nappal egy különösen tömött szardíniakonzervére emlékeztetett. A rövid jellemzés: Quake 3 játékélmény Doom 3 grafikával! A fegyverkínálat az eddigi Quake-ek legkedveltebb mordályait válogatja egy arzenálba: pengével felszerelt ököl, gépfegyver, shotgun, a Quake 2-es hyperblaster, nailgun, lightning gun, rakétavető, gránátvető, railgun; és az ígéretek szerint lesz BFG is, de a kipróbálható pályán nem volt. A játékmenet leginkább a Quake 3-at idézte: gyors, reflexeket próbáló, akrobatikus mozdulatokat igénylő (a profik máris kitapasztalták a Quake 4-es rocket jump fortélyait!), de nem eszeveszett sebességű gyilkolászás, ami a játékot kipróbálók egyöntetű véleménye szerint elsősorban egy-egy elleni párbajokra lesz ideális. A játékmódok között azért megtalálhatjuk majd még a sima Capture the Flaget, az Quake 3 Team Arena kiegészítőben bemutatkozott Arena CTF-et, illetve a Tournament módot, ahol egy pályán egyszerre több egy-egy elleni meccs zajlik, és bizonyos időnként az aktuális győztesek a győztesekkel, a vesztesek pedig a vesztesekkel sorsolódnak össze, új párokat alkotva. A végére hagytam a rossz hírt: sajnos úgy néz ki, nem



Todd Hollenshead dicséri az új portékát

lesz „q4test”, vagyis a hivatalos megjelenés előtt kiadott multiplayer demó a játékból...

A MESTER BESZÉL

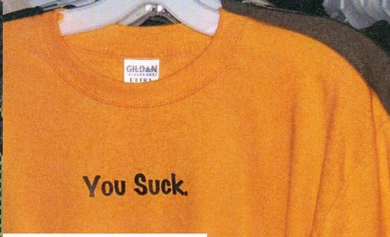
John Carmack tavaly a gyermeke születése, tavalyelőtt pedig egy betegség miatt nem tudta megtartani a szokásos beszédét, így az idei előadást háromszoros figyelem kísérte. A mester legelőször is megnyugtatta a közönséget, hogy a pletykákkal ellentétben nem áll át mobiltelefonos játékok fejlesztésére, azt csak hobbiból, illetve nosztalgiából (a régi, egyszemélyes projektjeire emlékezteti) végzi. Elég borús képet festett a játékiparról, ahol a fejlesztési költségek, és a kiadók által kockáztatott hatalmas összegek lassan megölik a kreativitást, és a kis, független fejlesztőcsapatokat.

Az AGEIA PhysX fizikai chipjét vakvágánynak tartja, és a mostanában tomboló többprocesszoros mániáról sincs jó véleménnyel (a PS3 és az Xbox 360 is több procit használ, de a PC-s Intel és AMD procik is több processzormagos megoldásokon dolgoznak). Állítása szerint még vagy tíz évet kellett volna várni ezzel, addigra érett volna meg rá a programozói világ – így viszont a világ kóderei vért fognak izzadni, hogy erőltetett menetben beletanuljanak a dologba.

A következő id-játékról nem esett sok szó, annyit lehetett csak kihúzni Johnból, hogy PC-re és X360-ra készül, és kb. egyszerre fog megjelenni a két platformon. Ha már itt tartott, dicsérte kicsit az Xbox 360 fejlesztői környezetét, és szidta a PS3-ét. John nyelve akkor eredt meg igazán, amikor az autókra, és a rakétákra terelődött a szó: hosszasan ecsetelte, hogy az Armadillo Aerospace hobbicsapatával továbbra is folytatja űrhajó-építési terveit, majd töredelmesen bevallotta, hogy eladta agyonturbózott Ferrari F50-esét, és most egy BMW X5-tel furikázik. Megemlítette még, hogy a Quake 3 motor forráskódját most már nagyon hamarosan publikussá teszi (szíve szerint eddig is megtette volna, de néhány késői licencelő miatt nem lehetett), illetve, hogy a Quake motor különféle verzióival készült játékok eddig mintegy egymilliárd dollárnyi bevételt termeltek.

A VERSENYEK

A QuakeCon egy LAN partiból nőtte ki magát előbb rajongói találkozóvá, majd mini E3-má, így az önfeledt deathmatch-ezés és a különféle (egy ideje komoly pénzdíjakkal kecsegtető) ver-



A QuakeCon divatrészlegén ez a póló volt a legnépszerűbb

senyek a mai napig a buli sarkalatos pontját jelentik. Mivel Quake 4-ben még bajosan lehetett volna versenyt rendezni, a fő attrakció a Doom 3 bajnokság volt – annál is inkább, mert a koronázatlan király Fatal1ty idén kihagyta a megmérettetést, így a trónkövetelők dolga jelentősen könnyebbé vált, mint általában. A selejtezők után a 25 ezer dolláros fődíjért zajló döntőbe a végig magabiztosan menetelő kínai Yang „Rocketboy” Meng, és a többször is megbotló, a vigaszágat azonban végigverő svéd Fredrik „Gopher” Quick került. A szabályok értelmében az addig veretlen Rocketboynak egy győzelem is elég lett volna a végső diadalhoz, míg a svédnek ehhez kettő kellett. A feltételes módból már sejthető, hogy Gopher végül jobban bírta idegekkel a finálét, és két hallatlanul izgalmas meccsben, a győzelmet rendre az utolsó másodpercekben bebiztosítva felülkerekedett a kínain.

A kisebb jelentőségű versenyeken a női Ms. QuakeCon Quake 3 megmérettetés a nemzetközi Girlz of Destruction lány-klán házidöntőjét hozta (az amerikai Missy simán verte a kanadai Ms.X-et), a Quake 2-kupát a finn Purri Tarvainen vitte el, míg az Enemy Territory versenyt a direkt a QuakeConra összeállt skandináv válogatott (u96d/check6 néven) nyerte.

MÉG ILYET!

Az egy évtizedes QuakeCon, és a Valve-féle Mod Expo mellé idén októberben felsorakozik egy újabb, hasonló stílusú rajongói találkozó, a BlizzCon (itt esedékes az első World of Warcraft kiegészítő bemutatkozása) is – mivel ezek nagyon jó bulik, és a reklámértékük sem csekély, a magunk részéről nagyon örülnénk neki, ha ebből szokást csinálnának a világ nagy fejlesztőcsapatai. Lehetne például BioWareCon, EnsembleCon, LionheadCon, RockstarCon, vagy akár 3D-ReamsCon is, ahol a kidobók azonnal brutálisan megverik, aki a Duke Nukem Foreverről kérdez...

Egyelőre persze ezek csak álmok, így csak azt tudjuk megígérni, hogy a jövő évi QuakeConról is beszámolunk – remélhetőleg akkor már az id következő játékáról is tudunk képeket mutatni, no meg a Castle Wolfenstein 2-re valamint a Nerve Counter-Strike klónjára is igencsak fenjük a fogunkat...

TANKRA MAGYAR!

Az E3 során merült fel bennünk egy „magyar tankos" összeállítás ötlete – hiszen a Midwayt leszámítva minden kiállított magyar fejlesztésű játékban hatalmas tankok masíroztak a harcmezőn. Aztán szokásos gyors tempónkban nekiálltunk a projektnek, hogy összeszedjünk minden információt eme játékokról, amit most egy szép csokorba kötve át is nyújtunk nektek. Igaz, a fejlesztők szinte egyöntetű tiltakozásban törtek ki a „tankos" jelző hallatán, de hát ez amúgy is csak a mi feneketlenül mély cinizmusunk számlájára írható – így aztán ha láttok is néhány tankot lopakodni a következő oldalakon, ne ítéljetek ezek alapján!

RUSH for BERLIN

WAR FRONT

JTF
JOINT TASK FORCE

GHOST WARS

WOFOR
WAR ON TERROR

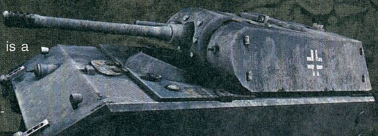
írta · Grath

fejlesztő > stormregion **kiadó** > CDV **megjelenés** > 2006. második fele

Egy őszinte vallomással kezdeném: a magam részéről nem voltam oda a Panzersekért. Elismerem, hogy minőségi darabok, kategóriájuk legjobbjai, de ha stratégiáról van szó, én szeretek építeni, tápos egységeket nevelgetni, és semmi kedvem mondjuk az egységek páncélvastagságára figyelni (ezért persze bőven megkapom a magamét a szerkesztőség egyes tagjaitól). Éppen ezért fáztam kicsit a Stormregion meglátogatásától: nagyon érdekelt ugyan a Rush for Berlin, de el tudtam képzelni, hogy felkoncolnak, ha elkezdem firtatni, hogy a tankok benzinmennyiségének számontartása mindenképpen szükséges-e... A hullámat pedig könnyűszerrel el tudnák rejteni, hiszen új, hatalmas irodájukban bőven van erre hely.

Szerencsére minden másként történt, mégpedig annak köszönhetően, hogy a Rush for Berlin igencsak más lesz, mint a Stormregion előző játékai. Sokkal jobb lesz. Vagy legalábbis az én ízlésemnek sokkal jobban megfelel – úgyhogy a demópályát gyorsan kétszer is végigjátszottam. Közben egy régi ismerős, Mocsy magyarázgatta a játék jellemvonásait, a fejlesztők ambiciózus terveit.

Ha már a cikk nagy része arról szól, hogy menynyiben különbözik a Panzers és a Rush for Berlin egymástól, kezdjük mégis egy hasonlósággal: természetesen ez a játék is a második világégés során játszódik. Annak is a vége táján, a legelső ütközet ugyanis 1944 őszén zajlik. A Harmadik Birodalomnak leáldozóban van, az amerikaiak vezette erők nyugatról, az oroszok pedig keletről gyürkőznek neki Berlin elfoglalásának – a német erők pedig mindent megtesznek a bukás elodázásáért. A játék három kampánya ezt a három útvonalat dolgozza fel, nem egészen a történelemkönyvekben foglaltak szerint. Az orosz történet még realista lesz, hiszen ebben végül a Zsukov vezette erőknek teszik le a fegyvert a németek. Ha az amerikaiakat választjuk, már más útra terelődik a történelem, hiszen így nyugatról juthatunk el a Reichstagig. Ha pedig a németekkel tartunk, megszoríthatjuk a szövetségeseket, elég ideig tarthatunk ki, hogy teljes megadás helyett egy lényegesen kedvezőbb békeszerződést kössünk. Ez ugyan nem a War Front alternatív háborúja, de így is elég különlegességet jelent majd mindenkinek – a német játékosok pedig valószínűleg zabálni fogják ezt a lehetőséget. Amúgy a három kampány mindegyike héthét küldetést kínál, s ezek végigküzdésével nyílik meg az amolyan levezetésként szolgáló francia csatatér, a maga négy küldetésével, párizsi utcai harcaival.

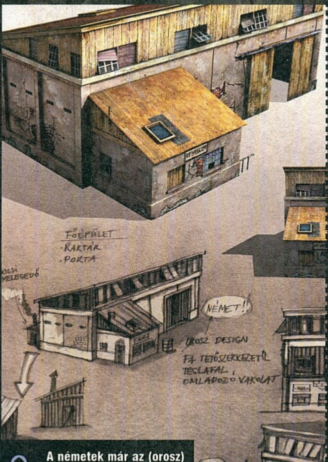


A LEGERŐSEBB EGYSÉG:

MAUS TANK

Noha egyesek szerint úgy néz ki, mint egy vasmamusz, a Maus (amelyből a valóságban mindössze kettő készült, de a csatamezőig egyik sem jutott el) elképesztően erős német páncélos volt. Olyannyira, hogy a játékban szemből támadva szinte elpusztíthatatlan, a sebzések apró részét szenvedi csak el.

A „tankos" kategóriai besorolás hallatán minden fejlesztőcsapat tiltakozott, így a Storm is – a Rush for Berlin szerintük sokkal inkább a tisztekre és a gyalogságra épül, mintsem a tankokra. Olyan saját névvel rendelkező hősök nem lesznek, mint a Panzersben (ezért a sztori sem lesz annyira személyes, mint ott), az ő helyüket a tisztek veszik át. Minden nép három ilyen legénnyel rendelkezik, akik jönnek velünk pályáról pályára, folyamatosan fejlődnek, és tápósságuk csúcsán már három különleges képességgel rendelkeznek. Mivel a demó a lipcsei Games Conventionre készült, természetesen a német tiszteket lehetett kipróbálni (csak mellékesen jegyzem meg, hogy ennek a pályának a végleges verziója lesz majd a publikus demó is valamikor jövőre – ám a vég-

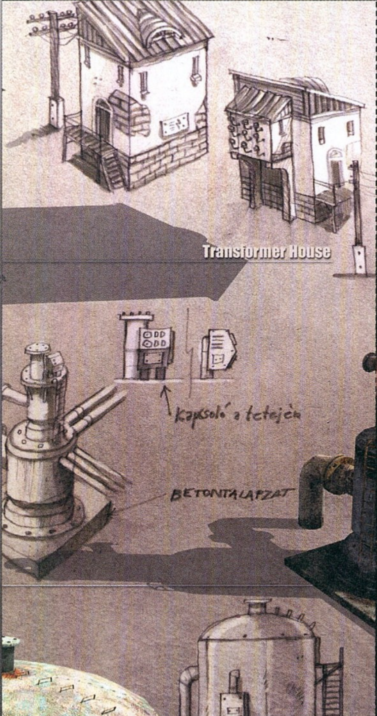


A németek már az (orosz) spájzban vannak!

leges játékban nem lesz benne). A már induláskor is elérhető Tank Officer természetesen tankba ültetve tud igazán kibontakozni. Sajnos csak egyetlen képességét tudtam elsütni – az viszont pont a legdurvább volt, ezt használva egyetlen lövés elég volt bármelyik tanknak. Mocsy elmondása szerint képes lesz célzott lövések leadására, tönkretéve ezzel az ellenséges tankok lánctalpát vagy lövegtornyát.

Miután visszavertem a központunkra törő amerikai tankok és tengerészgyalogosok támadását, három opcionális küldetést is kaptam: nyugaton egy idomtalanul nagy tankot, középen egy Luftwaffe-tisztet (ő természetesen légitámogatást kérhet, ami megnyilvánulhat bombázók vagy vadászgépek képben), keleten pedig egy – a valóságban csak papíron létező kísérleti fegyvereket használó – utászt tudtam seregeimhez csatolni. Ez jellemző amúgy az egész játékra: minden pályát több módon, változatos útvonalakon mozogva is végig lehet játszani. Természetesen lehetőség van rá, hogy ebben a konkrét esetben mindhárom egységet begyűjtsük, de ahogy azt a játék címe is sugallja, nem árt sietni. A háború megvívásához ugyanis itt nem pénz, vagy utánpótlás-pontok, hanem idő, idő és idő szükségeltetik. Minél kevesebb idő alatt végzünk egy-egy pályával, annál több bónuszt kapunk annak végén. Ez megnyilvánulhat plusz egységekben, további tisztekben, vagy egyszerűen egy picit megkönnyített következő misszióban. Aki kényelmesen tölti idejét, bőséges sereget épít, aprólékosan végigkutatja a pályát az opcionális és titkos feladatok végrehajtásáért, sokkal kevesebb jutalmat kap a játékidő nyomán, de az elvégzett küldetésekért járó bónuszok ezt kiegyensúlyozhatják. Így aztán annak is van esélye, aki végigszáguld a küldetéseken, és annak is, aki megpróbál mindent felderíteni bennük – persze túlzásba azért nem szabad vinni a késlekedést...

Panzers-rajongóknak talán feltűnt néhány mondattal ezelőtt az a kitétel, miszerint lehet sereget építeni – ez számomra a lehető legkellemesebb meglepetés volt a Rush for Berlin kapcsán. Nem kell persze bakáinkat favágásra vagy bányászkodásra kényszeríteni, az egyetlen nyersanyag itt is az idő. Bármennyi tankot, szerelőautót (és a végleges verzióban gyalogost is) legyárthatunk, csak ki kell várni, míg a központi épületben végeznek az összeszereléssel. Elméletileg akármennyi egységet összegyűjthetünk, de mint az imént említettem, nem árt tempósan végezni a pályákkal, ha nem akarunk később borzasztó nehézségekkel szembenézni. A legtöbb helyszínen egyébként azonnal győzünk, ha az ellenfél központi bázisát elfoglaljuk – ez pe-



Az orosz hadigépezet csak designból nem volt jeles

Hovatovább Panzers?

Bár Mocsy Iker Casillas rutinjával hárította minden, a következő Panzersszel kapcsolatos kérdésemet, amikor beléptem egy Phase 3 feliratú ajtón, nem nagyon tudott tovább kertelni. Kiderült, hogy – noha a Rush for Berlinre fordítják mostanság az erőforrások nagy részét, egy kis csapat már vadul töri a fejét, hogy a Phase 3-ba milyen újdonságok kerüljenek. Ami egyelőre biztos, hogy továbbra is a második világháborúban játszódik, a Gepard motor (még)továbbfejlesztett változatát használják, és még erősebben rámennek a multiplayerre.

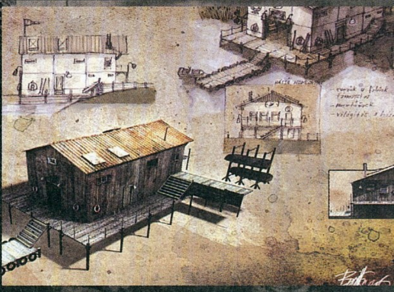
Közben megütötte a fülemet a Panzers 2 kifejezés is, amire visszakérdezve hatalmas csend uralkodott el az egész emeleten. Mint kiderült, az igazi folytatás (új motorral) egyelőre a „very top secret" kategóriába tartozik, még azt sem sikerült megtudnom róla, hogy egyáltalán ez is a világháborúban fog-e játszódni (a különféle célzásokból kiindulva megkockáztatom: esélyes, hogy nem ez lesz a helyzet...).

Ha nem is éppen történelemhű a lövöldöző Maus, hatékonyságára nem lehet panasz

dig érdekes módon, a Battlefield rendszeréhez hasonló módszerrel történik. A bázis tövébe (vagy mondjuk egy kórház mellé) tűzött zászló azonnal ereszkedni kezd, ha csak mi állunk a közelben, és miután felhúztuk a saját lobogónkat, már győztünk is (vagy elfoglaltuk az épületet, ha például az említett kórházról van szó).

Igen mókás ötlet volt az amerikaiak részéről a fatankok bevetése – ezekről ugyanis csak nagyon közelről foszlik le a hamis máz, nagyon meg kell őket közelíteni, hogy előtűnjenek a deszkák. Persze ez csak később derült ki, Mocsy kaján mosollyal figyelte, amint tankos tisztem egy percig töltődő szuperképességét ellőttem egy ilyen kamutankra. A Stormregion reményei szerint ezeknek a járműveknek főleg multiban lesz értelme, de az AI-t is úgy írják meg, hogy át lehessen verni ily módon. Amúgy a multiplayerben további nagy előrelépések várhatók, bár az új játékmódokról sokat nem sikerült kihúznom a fejlesztőkből.

A Rush for Berlin számomra sokkal szebbnek tűnt, mint a sivatagos Phase 2 – pedig ez is a Gepard motort használja. Persze azóta rengeteget fejlődött az engine, például elképesztő felbontású textúrák megjelenítésére képes (most már nem túlzás, hogy minden fogaskerék és szegecs látszik a járműveken), és az árnyékolás is varázslatos volt. A játék színvilága sokkal vidámabb, mint bármelyik Stormregion-játéké – így aztán a tavaszi pályán virágzó cseresznyefák, életteli bozótosok és zöldellő rétek estek derék tankjaim áldozatául. Őszintén szólva meglehetősen ledöbbentett, hogy a Rush for Berlin menynyire megtetszett – nagy kedvem lett volna azon nyomban végignyomni a hadjáratokat. Az egységgyártás, valamint a tisztek RPG-szerű nevelgetése sokkal nagyobb közönség számára teszi vonzóvá a játékot, így nem csodálkoznék, ha az a Stormregion minden eddigi rekordját megdöntené. Megérdemelten!



Öt másodperccel a karambol előtt Günther, a sváb masiniszta már felismerte a közelgő véget

GHOST WARS

írta · Hancu

fejlesztő › digital reality **kiadó** › hip interactive
megjelenés › 2006. első negyedév

A játékvilág a vicces hárombetűs rövidítések valóságos Mekkája; mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a Ghost Wars műfaji besorolása. A játék ugyanis egy RTS-TPS-FPS keverék (azt már csak én teszem hozzá, hogy még némi RPG-fűszer is van benne).

A napjainkban játszódó bevetésekben a Government Special Operations Group nevezetű titkos antiterrorista brigádot irányítjuk különféle fiktív, de annál veszélyesebb konfliktusok megoldásában; ilyenből a játék négy kampánya egyenként ötöt kínál. Nincs építkezés, egységgyártás és egyéb sallangok, csak a színtiszta akció gyalogosok, tankok, helikopterek részvételével.

A játék legnagyobb dobása, hogy a speciális képzettségekkel rendelkező (mesterlövész, nehézfegyveres stb.) katonák, illetve a járművek felett átvehetjük a direkt irányítást is. Ilyenkor gyakorlatilag Battlefield-üzemmódba kerülünk: magunk vezethetjük a tankot, célozhatunk a rakétavetővel, és robbanthatjuk szilánkokra az ellenfelet. Némi hátulütő ugyan, hogy ilyenkor a többieket nem tudjuk irányítani, de mi ez a stratégiai hátrány ahhoz az élvezethez képest, hogy a szó szoros értelmében odakerülünk a harc sűrűjébe, és magunk oszthatjuk az áldást a csatamezőn. Az FPS (járművek esetén TPS) nézet természetesen sokkal aprólékosabb grafikai kidolgozást igényel, mint azt stratégiai játékokban megszokhattuk, de a képeket elnézve ezzel nem lesz probléma. Néhány éve még FPS-ek sem álmodozhattak 2500 poligonos karakterekről, a Digital Reality belső fejlesztésű Walker 3 motorja azonban vidáman megmozgatja mindezt – sőt ezt még meg is fejeli dinamikusan rombolható tereppel és épületekkel.

Az egységek az imént beharangozott RPG-s beütésnek megfelelően tapasztalatot szereznek, és szintlépéskor különféle új képességeket vásárolhatunk nekik. Erre szükség is lesz, hiszen a veteránokat továbbvihetjük a későbbi pályákra is. Mivel a játékidő jelentős részében személyesen fogunk ügyködni a harc sűrűjében, alapvető fontosságú, hogy ilyenkor se álljon meg az élet, és az AI ügyesen vezetgesse el az általunk megadott paraméterek alapján a legényeinket. Szerintünk a megjelenésig hátralevő időt töltsék csak ennek csiszolgatásával a DR-főhadiszálláson, mert nagyon úgy néz ki, hogy minden más adott a sikeres játékhoz…

A LEGERŐSEBB EGYSÉG:

AH 1W COBRA HELIKOPTER

A sima Cobra már nem játszik, hiszen itt van a szuper verziója! Ez háromcsövű gépfegyverével vidáman tudja kaszálni a gyalogosokat, a tankok ellen pedig Hellfire típusú rakétákat vethet be nagy számban.

A belső nézet tényleg Battlefield-hangulatú

War Front: Turning Point

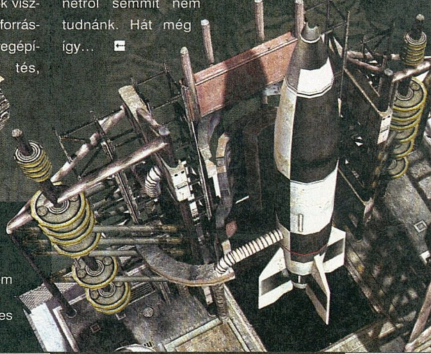
írta • Hancu

fejlesztő > digital reality **kiadó >** CDV **megjelenés >** 2006. második negyedév

Miközben mostanában mindenki kivágja a maga valósidejű stratégiai játékából a bázisépítést, a nyersanyaggyűjtést, és kizárólag a harctéri taktikára koncentrál, a Digital Reality a C&C Generals hagyományaira épít egy klasszikus világháborús RTS-t. Az alcím („fordulópont") már előrevetíti, hogy a történet a „Mi lett volna ha...?" felütéssel indít – konkrétan azzal, hogy mi lett volna, ha Hitler 1940-ben merénylet áldozata lesz. A fejlesztők válasza szerint ez csak hatékonyabbá tette volna a náci hadigépezetet, ugyanis az egyébként a koncentrációs táborokba szánt tudósok rettentő szuperfegyvereket fejlesztenek a Harmadik Birodalom számára (ugye, hogy nem volt véletlen a C&C Generalshoz hasonlítani a játékot?). A nyugati szövetségesek és Oroszország ezt látva szintén a csodafegyverek fejlesztésére fordítja minden energiáját, és a háborúban hamarosan ötcsövű szupertankok, fagyasztósugarat eregető ágyúk és földrengés-bombákat dobáló repülők veszik át a főszerepet.

Izgalmas csavar a klasszikus (kissé nyersebben fogalmazva: unalomig ismert) játékmenetben a hidak szerepe, amiket az utászaink korlátlan mennyiségben építhetnek, illetve robbanthatnak fel – talán nem kell külön ecsetelni, hogy a stratégiai lehetőségek milyen tárházát nyitja ez meg a virtuális tábornokok előtt. Egyébként nagyjából a bevált RTS-játékelemek köszönnek vissza a War Frontban: építkezés, erőforrásgyűjtögetés, hadseregépítés, aztán az ellen gyengéinek kipuhatolása, majd a mindent elsöprő roham – mindez igencsak pörgős, akciójátékokra emlékeztető tempóban.

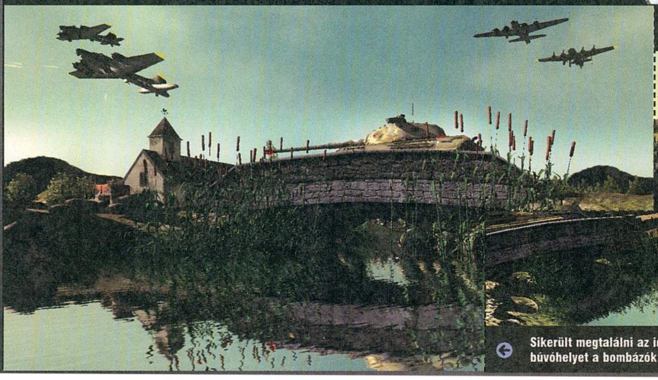
A játék első számú erénye mindenképpen a grafikája, ami egyrészt a hihetetlenül aprólékos kidolgozottságban (még az épületeken belül a berendezés is le van modellezve, hátha bekukkant a játékos), másrészt a hollywoodi akciófilmeket megszégyenítő effektorgiában nyilvánul meg (főleg a dinamikus bevilágítás láttán fog leesni az állunk, az éjszakai pályák különösen látványosak). A magunk részéről igencsak kedveljük az alternatív múltban vagy jövőben játszódó történeteket, tehát még akkor is várnánk a játékot, ha a grafikáról és a játékmenetről semmit nem tudnánk. Hát még így...



A LEGERŐSEBB EGYSÉG:

KHARKOV TANK

A sok különleges egység közül az orosz oldalon harcoló szupertank emelhető ki, amely nem kevesebb, mint hat fegyvercsőből ontja az áldást. Nem érdemes hátulról bepróbálni, hiszen ott is figyel két ágyú. Végső helyzetben bevethetjük ellene a német óriás-zeppelint, vagy nemes egyszerűséggel az amerikai atomot.



Sikerült megtalálni az ideális búvóhelyet a bombázók elől!

Az idilli tájképet csak hangyányit rontják el a német tankok...

írta • Grath

WOFOR – War on Terror

fejlesztő > digital reality **kiadó** > monte cristo
megjelenés > ?

A Digital Reality harmadik „tankos” játéka (az ezt fejlesztő csapat talán az egyetlen, akik nem cáfolták eme megállapításunkat) játékmenetében nem feltétlenül, de sztorijában mindenképp a Generals követője. Elvégre a fényes páncélú jók (World Forces néven) a gaMád terroristákkal (The Order megjelöléssel) és a kínaiakkal csapnak össze, összesen 26 küldetés során. Az olyan helyszínek mellett, mint San Francisco vagy Párizs, a derék fejlesztők egy budapesti missziót is legyártottak, ahol remélhetőleg bőven kiélhetjük város(át)tervezői énünket.

Összesen mintegy 60 egység kap helyet a játékban (mivel 2008-ban járunk, némelyik kicsit sci-fi lesz), amelyek közel ugyanennyi speciális képességgel rendelkezhetnek. Így aztán nem elég ráküldeni egy hordát az ellenfél bázisára, hanem ki kell jelölni, hogy ki hová fröcsköljön zöld vegyi anyagokat, kire küldözgessen rakétafüzéreket, mit robbantson fel lopózva, melyik gyalogost süsse meg élve és így tovább.

A multiplayer módok erős támogatása a tervek között szerepel, az öt játékmód, a húsz csatatér, valamint a random pályagenerátor mindenképpen bizonyíték erre. A Walker 3 motor természetesen itt is jól szerepel, a víz és néhány egység különösképp jól néz ki. Abban meg majd külön versenyt fogunk rendezni, hogy az itt, vagy a Rush for Berlinben szereplő Notre Dame a realisztikusabb...

A LEGERŐSEBB EGYSÉG:

AH-64D APACH LORGBOW HELLIKOPTER

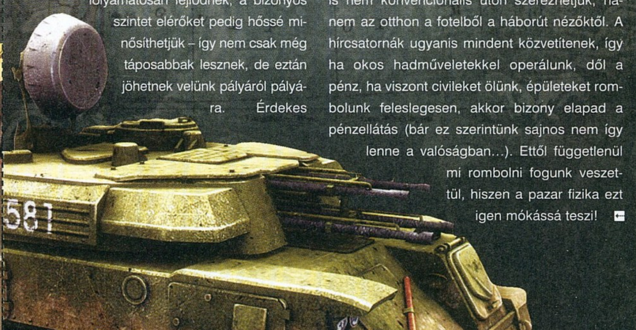
Érdekes módon mindkét játék ásza ez az elképesztő tűzerejű helikopter lesz. Érdemes még megemlíteni e WOFOR-os gerillákat, illetve a JTF-es Su-25-ös tankpusztító repülőgépet.

JTF – Joint Task Force

fejlesztő > mithis **kiadó** > hd interactive
megjelenés > 2006. első negyedév

Bár Nyúl közölte, hogy az csak a mi kényszerképzetünk, hogy a JTF tankos játék, mi a kapott képeken meglehetős menynyiségű páncélost fedeztünk fel, úgyhogy kötjük az ebet a karóhoz. Meglehet persze, hogy derék cikkírónk jobban ismeri a játékot, mint mi, úgyhogy aki akar, hihet neki.

A modern környezetben, a mai kor háborúiban (pl. a Balkánon, Szomáliában, Afganisztánban) zajló öt kampány során klasszikus egységeket vethetünk be – tankokat, helikoptereket, terepjárókat és persze különféle gyalogosokat. Egységeink folyamatosan fejlődnek, a bizonyos szintet elérőket pedig hőssé minősíthetjük – így nem csak még táposabbak lesznek, de eztán jöhetnek velünk pályáról pályára. Érdekes emellett, hogy az elhagyott, legénység nélküli járműveket elfoglalhatjuk legényeinkkel.



Igen érdekes a játék erőforrás-kezelése: az egységeink legyártásához szükséges pénzt ugyanis nem konvencionális úton szerezhetjük, hanem az otthon a fotelből a háborút nézőktől. A hírcsatornák ugyanis mindent közvetítenek, így ha okos hadműveletekkel operálunk, dől a pénz, ha viszont civileket ölünk, épületeket rombolunk feleslegesen, akkor bizony elapad a pénzellátás (bár ez szerintünk sajnos nem így lenne a valóságban...). Ettől függetlenül mi rombolni fogunk veszettül, hiszen a pazar fizika ezt igen mókássá teszi!

INTERJÚ A KÉSZÍTŐKKEL

Mivel rendkívül furdalta az oldalunkat, hogy itt a Kárpát-medencében mi késztet minden fejlesztőt háborús RTS-ek alkotására, meg is kerestük mindhárom játék készítőit, hogy megérdeklődjük tőlük ezt. Ha már ott voltunk, azt is megkérdeztük, hogy terveznek-e magyar verziót – és legnagyobb örömünkre mindenhol pozitív választ kaptunk!

PC Guru: Úgy tűnik, hogy a magyar fejlesztők mostanában kizárólag „tankos" stratégiai játékokat fejlesztenek. Szerinted mi ennek az oka, miért ilyen vonzó ez a kategória? Szerepet játszik ebben a Panzers hatalmas sikere?

Nagy-Szakáll Ferenc: Stormregion, Rush for Berlin: Valóban népszerű ez a téma és maga a játékstílus is manapság, főleg Európában van nagyon sok rajongója a második világháborús stratégiai játékoknak. Mivel az első komoly „magyar tankos" sikert valóban a Stormregion Panzerse jelentette, törvényszerű volt, hogy több követője is akad, ez minden sikeres fejlesztés után be szokott következni. Az egy kicsit minket is meglepett, hogy közülük a legtöbb magyar fejlesztés.

Tóth Csaba: Digital Reality, Ghost Wars: Szerintem a kiadók kénytelenek voltak belátni, hogy ebben a kategóriában mi magyarok kiemelkedőt tudunk alkotni, tapasztaltak vagyunk ezen a téren, így minimális kockázatot látnak egy ilyen típusú játék magyarországi fejlesztésében.

Boza Lajos: Digital Reality, War Front: Magyarországon a stratégiai játékoknak van hagyománya. A DR például űrstratégiákkal kezdett, ebben szerzett tapasztalatot, ehhez volt háttere. Ha egy cég stílust akar váltani, akkor azt igyekszik úgy megtenni, hogy az eddig megszerzett tapasztalata és referenciái se vesszenek kárba, tehát valamelyik szomszédos műfajra próbál átlépni. A DR ezért váltott az űrstratégiáról a földi RTS-ekre.
Ez a gondolkodás többé-kevésbé az összes magyar fejlesztőcégre igaz, tehát egy ideig még a stratégia lesz a hagyományos magyar műfaj. Hogy mikor kezd el színesedni ez a paletta, az attól függ, hogy ki mennyire tud bizonyítani ebben a műfajban.

Gáspár János: Digital Reality, WOFOR: Maga a „tankos" kategória valóban elég nagy szerepet játszik a magyar fejlesztők körében, de nem hiszem, hogy kizárólagos lenne ez az irány. Mindenesetre tény, hogy több ilyen jellegű játék készült a közelmúltban és készül most is. Ebben az is közrejátszhat, hogy több csapatnak is nagy tapasztalata van ebben a stílusban, és erre a stílusra mindig van kereslet. A hullám elindulásában nagy szerepet játszhatott a „második világháborús romantika", ami az amerikai háborús filmeknek, a kor romantikájának, illetve a partraszállás 60. évfordulójának köszönhető. (A partraszállás 60. évfordulójára készült D-Day játékunk például a Normandia Veteránszövetség hivatalos játéka lett.)

Nyulászi Zsolt: Mithis, Joint Task Force: Szerintem nem játszik benne komoly szerepet a Panzers, mert ez is csak következménye a jelenségnek. Az ok viszont két tényező. Mindenekelőtt a fejlesztők olyan játékokat készítenek, amilyen technológiával és tapasztalattal már rendelkeznek, és a magyar csapatoknak többnyire PC-alapú RTS technológiája van. Másrészt a piac rettenetesen beszűkült. A független fejlesztők nehezen tudják eladni eredeti játékötleteiket. Elsősorban kisebb és közepes méretű kiadókkal tudnak szerződni, azok közül is főleg azokkal, akikkel már dolgoztak együtt korábban. Ezek a kiadók pedig biztosra mennek, a jól bevált utakat szeretik. A második világháború és a haditechnika mind olyan „brandek", amelyek ingyenesek, mégis mindenki ismeri őket… és bizonyítottan kelendőek.

PC Guru: Lesz magyar verzió a játékotokból?

Nagy-Szakáll Ferenc:, Stormregion, Rush for Berlin: Természetesen! Nagyon jó visszajelzéseket kaptunk a Phase Two minőségi szinkronjával kapcsolatban, és továbbra is célunk, hogy a magyar játékosok anyanyelvükön élvezhessék a magyar fejlesztésű szoftvereket, ez a minimum, amivel tartozunk nekik. Ami pedig a szinkron minőséget illeti, abból sem szeretnénk lejjebb adni.

Tóth Csaba: Digital Reality, Ghost Wars: Természetesen célunk a magyar verzió elkészítése.

Boza Lajos: Digital Reality, War Front: Igen, lesz magyar verzió. A Digital Realitynek mindig fontos volt, hogy játékait elérhetővé tegye a magyar játékosok számára. Ezért az IG óta készített minden játékunk megjelent magyarul is, és ez a War Fronttal is így lesz.

Gáspár János: Digital Reality, WOFOR: Természetesen az eddigi játékainkhoz hasonlóan tervezünk teljesen magyarított verziót is, magyar szinkronnal, magyar szófordulatokkal (azaz nem angolról „visszafordított" verzió lesz).

Nyulászi Zsolt: Mithis, Joint Task Force: Még nem dőlt el, de mi mindenképpen szeretnénk.

Most mondja valaki, hogy ezek nem tankos játékok!

COMPANY of HEROES

fejl. > relic kiadó > thq web > companyofheroesgame.com

írta · Hancu

A kanadai Relic Entertainment '99-es bemutatkozó játékával, a Homeworlddel rögtön történelmet csinált – teljesen 3D-be emelték a stratégiai játékokat. Azóta csak megközelíteni sikerült ezt a szintet (Homeworld 2, Impossible Creatures, Dawn of War), megismételni a sikert egyelőre nem... Talán majd most!

Az előző oldalakon végeláthatatlanul hömpölygő „Tankra magyar!" mottójú összeállításunk nyomán mindenki számára világossá válhatott: világháborús RTS-ben Magyarország mostanság nagyjából olyan nagyhatalomnak számít, mint mondjuk vízilabdában. Persze, ahogy a legutóbbi VB-döntő is mutatta, bármikor jöhet egy szerb válogatott, amelyik képes még a mi fiainkat is elverni. A tankos stratégiák világában a „legendás" jelzőt magának alig fél évtized alatt kivívott kanadai Relic csapata próbál meg most szerb válogatott lenni, és a lassan hungarikumnak minősülő műfajban elvinni a pálmát a magyarok elől...

Lássuk hát, mit kínál a Company of Heroes: eszméletlen grafikát, filmszerű játékélményt, sosem látott, fejlett AI-t és fizikát, interaktív környezetet – vagyis nagyjából mindazt, amit a „Játékmarketing for Dummies" című könyv RTS-ektől szóló fejezete említene, már ha létezne ilyen (de nem létezik, így szegény PR-osoknak maguktól kell kitalálni ezeket az okosságokat). Mint látható, jó adag egészséges (?) rosszmájúsággal felszerelve vágtunk neki a játék feltérképezésének – de a Company of Heroes tudott valamit, ami lassan, de biztosan elhallgattatta a cinikus énünket...

Normandia, 1944

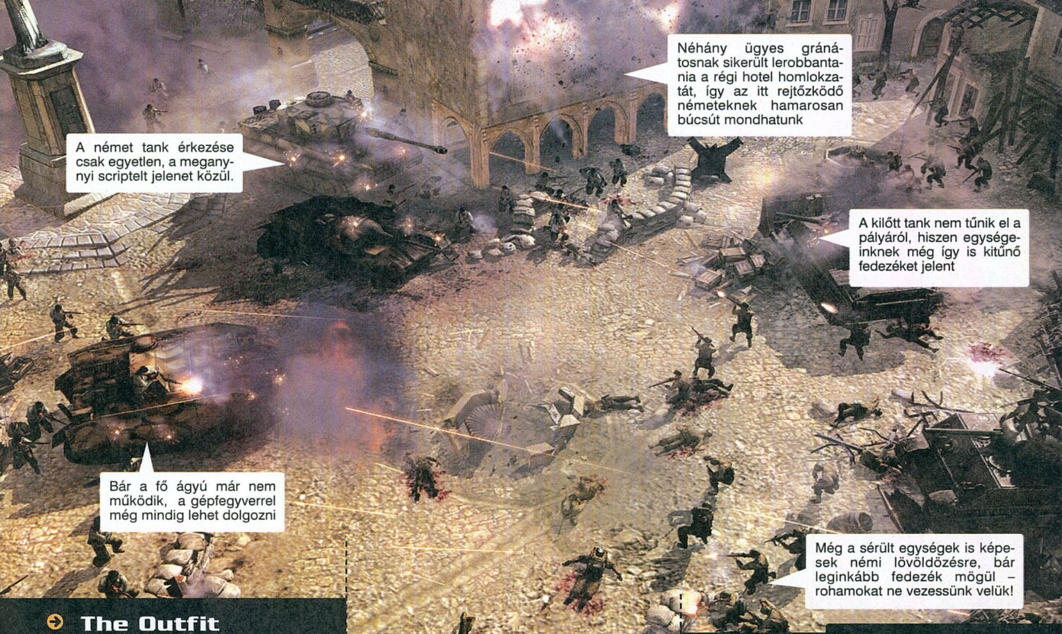
Világháborús stratégiáknál mindig érzékeny pont a realizmus kérdése; minden játék máshol próbálja megtalálni az arany középutat az élethűség és a játszhatóság között. A Relic berkeiben hamarabb megvolt a koncepció ezen a téren, mint hogy egyetlen pixelnyi grafika, vagy egy sornyi programkód megszületett volna. Ahogy John Johnson, a játék vezető tervezője kb. ezerszer elmondta az E3-on: „A játékkal elsősorban a világháborús hangulathoz szeretnénk hűek lenni, nem a hadtörténeti-technikai tényekhez. A második világháború a mai ember modern mitológiája; mindenki tudja, hogy például egy Tigris tank félelmetes jószág, gyalogos katonának csak spéci antitank-felszereléssel van esélye ellene, vagy hogy a tankok páncélzata hátul a leggyengébb. A játékmenetben pontosan ennyi fog megvalósulni a történelmi realitásból (már amellett természetesen, hogy grafikailag minden jármű és fegyver az eredetiek 100%-osan hű mása lesz); de olyasmik, hogy például egy Sherman milyen távolságból és milyen szögből tudott a valóságban kilőni egy Tigrist, nem. Ebben a tekintetben a Battlefield 1942 a példaképünk, ott nagyon jól sikerült a háborús hangulatot eltalálni, és bár a játék messze nem volt realisztikus, szórakoztató volt."

Ebben a szellemben várhatjuk tehát, hogy aránylag kicsi, de annál alaposabban kiképzett csapatainkkal bevehessük magunkat Normandia erdőibe és kisvárosaiba, hogy ott, az ellenséges frontvonalak mögött küzdjünk meg a nácikkal, előkészítve a terepet a partraszálló szövetségeseknek. Nem segítenek minket tankhadosztályok és bombázókötelékek, magunknak kell megélnünk abból, amink van, és amit el tudunk venni az ellenségtől: tankokat, rögzített és mozdítható lövegeket, járműveket – meg persze az életüket is, bár ehhez kínosan ragaszkodnak.

CRASH, BOOM, BANG

Mióta az Age of Empires 3 fejlesztői bejelentették, hogy erősen rágyúrnak a fizikai modellezésre a játékukban, minden RTS-fejlesztő kötelező házi feladatnak tekinti, hogy kövesse az En-

Lapozzunk néhányat, és hasonlítsuk össze ezt a látványt a Brothers in Arms folytatásának képeivel...



Magyarázunk

Egyetlen pillanatkép is millió apróságot rejt a Company of Heroes eseménydús világában

The Outfit

Ha már megvan az első osztályú grafikus motor, és egy rakás grafikai forrásanyag második világháborús környezethez, a Relic gyorsan összeszeüt a témában egy konzolos akciójátékot is. Az Xbox 360-ra készülő Outfit leginkább a Brothers in Armsra emlékeztet: két szakaszt vezényelhetünk az ellenséges vonalak mögötti akcióban. A Company of Heroes-féle vonalat erősíti a teljességgel lerombolható környezet, és az elfoglalt stratégiai pontok után járó utánpótlás – plusz némi RPG-izt csempész a koktélba a különféle tulajdonságokkal és erősségekkel rendelkező szakaszvezetők szerepeltetése. A játék az Xbox 360 premierjével egy időben, idén novemberben érkezik, és a magunk részéről teljesen logikusnak tartanánk, ha aztán fél éven belül PC-n is megkapnánk…

The Outfit

Ritka pillanat: a híd nem volt túl messze – most már persze más a helyzet...

semble jómunkásembereit. Ti sem értitek, miért kell annyira erőltetni ezt a processzorzabáló dolgot az RTS-ekben? Hát mi sem értettük – egészen eddig! A Company of Heroes ugyanis az első RTS, ahol a fizika túllép a robbanások nyomán látványosan szanaszét repülő emberek és realisztikusan összedőlő épületek szintjén. A Relic játékában ugyanis minden objektum az utolsó poligonig lerombolható és deformálható – ez pedig elképesztő módon fel tudja dobni a taktikus, a fedezékek kihasználására épülő játékmenetet. Első menetben minden egyes fegyverre meg van adva, hogy milyen anyagot (vagyis milyen tereptárgyat) képes átlőni, és miről pattan le ártalmatlanul a lövedéke. Teszem azt egy deszkakerítés védelmet nyújthat egy sima

Alaposan felszántottuk Bálint gazda hatsókertjét

pisztollyal lövöldöző baka ellen, egy autó már nagyobb kaliberű kézifegyverek ellen is megóv, de egy telepített géppuska elől már jobb ha valami masszívabb épületben keresünk menedéket. Még ennél is fontosabb azonban a dinamikusan változó terep (a rombolást a motorba épített vadonatúj Havok 3.0 fizikai engine intézi): egy-egy tüzérségi, vagy légicsapás, de akár egy tank is totálisan át tudja rendezni a terepet, épületeket, fedezékeket elpusztítva, vagy akár újakat létrehozva (a nehézbombázók például helyre kis krátereket hagynak maguk után a terepen, amelyeket alkalmi lövészárokként tudják használni a katonák, és a kilőtt tankok is használhatók fedezékként). Hogy minél gyakrabban élhessünk a robbantgatás adta taktikai lehetőségekkel (meg persze szimplán az ellenség levegőbe röpítésének öröme kedvéért), a katonák bőséggel fel lesznek szerelve gránátokkal, és különösen nagy szerep jut majd az utászoknak, akik – amíg a felszerelésükből futja – tetszőleges épületet vagy járművet szilánkokra tudnak robbantani, ha elég időt biztosítunk számukra a detonátorral és robbanóanyaggal való szöszölésre.

BALLAG A KATONA

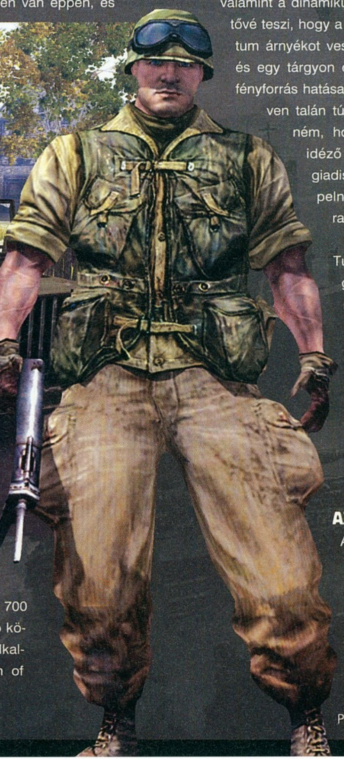
A fizika mellett a másik nagy terület, ahol újítani próbál a Company of Heroes, a mesterséges intelligencia. Josh Mosquiera, a játék egyik designere elmondta, a céljuk az, hogy „a játékos valóban parancsnoknak érezze magát, aki a stratégiai fontosságú mozdulatokkal törődik, nem pedig valami nyomorult bébiszitternek, aki a katonái helyett céloz, lő, és tölt". Ha eleged van az ostoba katonákból, akik bambán álldogálnak, majd elhullanak a zárótűzben, ahelyett hogy a három méterre levő fedezékig méltóztat-

Ejj, de kár, hogy nincs nálunk egy gránát sem...

nának vonulni, a Company of Heroes a te játékod! Itt a bakák valóban úgy viselkednek, mint akik katonai kiképzésen estek át: maguktól keresnek fedezéket, választják ki az adott helyzetben optimális fegyvert, a kapott parancsot pedig ésszel, és nem „fejjel a falnak" módszerrel hajtják végre. Ahogy a valóságban: a parancsnok csak annyit ad ki a szakasznak, hogy „foglaljátok el az a géppuskafészket!" – és a srácok a többit már intézik maguktól, figyelemelterelnek, gránátoznak, bekerítenek, fedezik egymást, ahogy az a nagykönyvben meg van írva.

A játékot a Relic vadonatúj, Essence névre hallgató motorja mozgatja (mint már említettük, a Havok 3.0 fizikai modullal megerősítve), valami

"Csapataink természetesen mindent megtesznek a civil tulajdon védelme érdekében"



egészen elképesztő grafikai színvonalon. Ha bezoomolunk a csata sűrűjébe, bizony azt kell észrevennünk sűrű pislogások közepette, hogy ez a játék RTS létére jobban néz ki, mint a világháborús FPS-ek krémjének számító Call of Duty vagy Brothers in Arms!

No és képzeljétek el mindezt mozgás közben, amikor minden robban, füstöl, katonák rohangálnak, épületek dőlnek össze recsegve-ropogva, tankok tipornak keresztül a tereptárgyakon, golyók fütyülnek a levegőben... A katonákat a legalacsonyabb szinten vezérlő rendszer, a Battlefield Awareness System folyamatosan figyeli, hogy az egyszeri közlegény milyen terepen, milyen harci körülmények között, milyen egészségi állapotban, milyen utasítások teljesítése közben van éppen, és ennek megfelelően választja ki a rendelkezésre álló 700 (!) mozgás-animáció közül az éppen legalkalmasabbat. (A Dawn of Warban is hasonló szisztéma működött, de ott csak 150 animációból állt a repertoár.) Másképp mozognak (és másképp grimaszolnak, hiszen még arcmimikájuk is van!) a katonák, ha erőltetett menetben hajtják át őket a bozótoson, ha az ellenség ellenőrzése alatt álló nyílt terepen kell áthaladniuk, ha lőnek rájuk, ha túlerő ellen küzdenek, és így tovább. Minderre jön még rá a látványorgiát betetéző részecskerendszer (ami az összes füst-, tűz-, és robbanáseffektért felelős), valamint a dinamikus bevilágítás, ami lehetővé teszi, hogy a játékban minden objektum árnyékot vessen az összes többire, és egy tárgyon összesen 40 különböző fényforrás hatása látszódjon. (Ez a negyven talán túlzás is, hiszen alig hinném, hogy a hetvenes éveket idéző fénygömbös nosztalgiadiszkók bevétele is szerepelne a normandiai programban...)

Túl szép, hogy igaz legyen? Nem az, hiszen mindezt az E3-on a saját szemével láthatta bárki, aki bejutott a zárt ajtók mögötti bemutatóra – mindennek az ára, vagyis a gépigény viszont horrorisztikusnak ígérkezik...

A RÉSZLETEK, AHOL AZ ÖRDÖG LAKIK

Apróságnak tűnik, mégis hatalmas hangulati pluszt ad a játéknak a sebesült katonák modellezése. Eddig az RTS-ekben (sőt, szinte majdnem

Készültségi állapot (fent) és pihi (lent)

Na most egy lélegzettel elgurulunk Moszkváig

minden játékban) két állapota volt egy szereplőnek: vagy élt (és ilyenkor futott, lövöldözött, járművet vezetett meg minden), vagy elfogyott az életerő-csíkjából az utolsó pixel is és engedelmesen elfeküdt a harcmezőn. Nos, a Company of Heroes bevezeti a sebesült katonák fogalmát a műfajba, akik a földön vergődve felcser után óbégatnak, de ha elér hozzájuk az orvos, az újra járóképes katonát tud belőlük faragni. Egyelőre tisztázatlan, mitől kerülhet egy katona ilyen kiszolgáltatott helyzetbe: ha bizonyos szint alá esik az életereje, esetleg minden sérülésnél lesz erre véletlenszerű esély – mindenesetre hangulatilag biztosan, játékmenetben pedig jó eséllyel nagy dobásnak ígérkezik a dolog.

Bár maga a környezet, illetve a kevés egységgel operáló, harctéri taktikára koncentráló játékmenet is a nyersanyag-gazdálkodás ellen szól (ami egyébként is egyre kevésbé „kötelező elem" az RTS-ekben), a Relic mégiscsak beleszorít valami ilyesmit a játékba. No nem kell megijedni, és fát vágó vagy aranyat bányászó bakáknak felderengni a lelki szemeink előtt, ilyesmiről szó sincs. A fejlesztők a Dawn of War megoldását (ahol stratégiai fontosságú pontokat kellett elfoglalnunk, és azok termeltek számunkra pontokat) fejlesztik tovább, vélhetőleg valahogy úgy, hogy akkor kaphatunk utánpótlást, ha a

Eszes katonák

A cikkben is említett Battlefield Awareness System fantázianevű mesterséges intelligencia-rendszer demonstrálására a Relic a fenti összehasonlító képeket küldte. Az alsón embereink közelében nincs észlelt ellenfél, éppen paranccsokkal sem bombázzuk őket, úgyhogy mindenki unottan mered maga elé – az egyik katona szinte elalszik az ajtó közelében!
Ellenben a felső képen már teljesen más a helyzet. Ha készenléti módba kapcsoltuk őket, vagy – figyelem! – ha valamelyikük észrevett egy fritzet, azonnal koncentrálni kezdenek katonáink. Maguktól fedezékbe húzódnak, próbálják felkutatni a németeket. Így aztán, ha „elhagyunk" valahol egy kisebb csapatot, jó eséllyel irányításunk nélkül is túlélnek.

Nem lehet elég korán kezdeni...

Noha néhány, nem túl részletesen megválaszolt interjúkérdés kivételével nem sokat lehet tudni a Company of Heroes motorjáról, a legvérmesebb rajongók csapata már most elkezdte az első CoH-mod készítését. Bár egyelőre természetesen ők sem tudnak az átlagembernél többet a játékról, és annak modolási lehetőségeiről (bár a Relic híres arról, hogy a Relic Developer Networkön keresztül mindenben támogatja a hobbifejlesztőket), papíron már most tervezik a modban szereplő pályákat és játéktechnikai újításokat. Ezek persze – ahogy a rajongók kemény magjától származó modok általában – a realizmus felé viszik el a játékmenetet. Még nem késő jelentkezni a lelkes csapatba, aki kedvet kapott, a cohsecretmissions@gmail.com címen éri el a lelkes srácokat, akik egyébként 15 egyedül, és négy darab ketten játszható pályát terveznek.

pályán az ellenőrzésünk alatt tartunk bizonyos pontokat. Persze lehet, hogy ennél valamivel bonyolultabb rendszer lesz, a készítők mindenesetre nem nyilatkoznak a témában, vagy ha igen, csak annyit mondanak, hogy ha a Warhammerben alkalmazott rendszer volt az 1.0, akkor a Company of Heroesban alkalmazott egyenesen a 3.0 lesz.

A moziszerű játékélményt a küldetések között bőséggel adagolt rövid engine-mozikkal tuningolják a fejlesztők. Ezek alig pár másodperces kis snittek, nem zökkentik ki a játékost a küzdelemből, de felhívják a figyelmét fontos dolgokra, bemutatják az új fegyvereket, játékmechanizmusokat, helyszíneket, vagy csak szimplán fokozzák a hangulatot. Olyasmikre tessék gondolni, mint amikor például a szakaszunk óvatosan halad előre egy elhagyatott kisváros főtere felé, elérnek az utolsó sarokig – a kamera pedig hirtelen bevált a parancsnok nézőpontjába, és meglátjuk, amit ő is: egy félelmetes Tigris tank pöffeszkedik a téren, körülötte egy szakasznyi fritz. Parancsnokunk még körbekémlel fedezékek és jó támadási pozíciók után, majd vissza is kapjuk az irányítást. A fejlesztőknél nem kevesebb mint hét grafikus és designer dolgozik csak ezeken a kis mozikon, és akiknek a Prince of Persia „bemutató" snittjei jutottak eszébe a dologról, jó nyomon jár...

A háború: pokol. Főleg most ott a tank körül...

MESSZE MÉG A PARTRASZÁLLÁS...

Sok minden van még, amiről nem beszéltek eddig a fejlesztők, például a multiplayer, a hősök és a morál szerepe, az egyszemélyes kampány története, hossza és szereplői (történtek célzások arra, hogy lesz egy 12 pályás angol-amerikai hadjárat, ami Normandiában játszódik, de nem hinném, hogy a Relic újra elkövetné a Dawn of War hibáját, és csupán egy harcoló felet bemutató, rövidke egyszemélyes móddal szúrná ki a szemünket). Mindenesetre idejük még bőven van: még annyira távoli a megjelenés, hogy negyedévnyi pontosságú becslésre sem vállalkoznak. Az mindenesetre biztos, hogy a magyarok egyre feljebb pakolják a lécet a stílusban – és ha ezt sikerül átugrani a Company of Heroesnak (amire az eddig látottak alapján minden esélye megvan), azzal minden lokálpatriotizmus mellett is csak jól járhatunk.

Company of Heroes

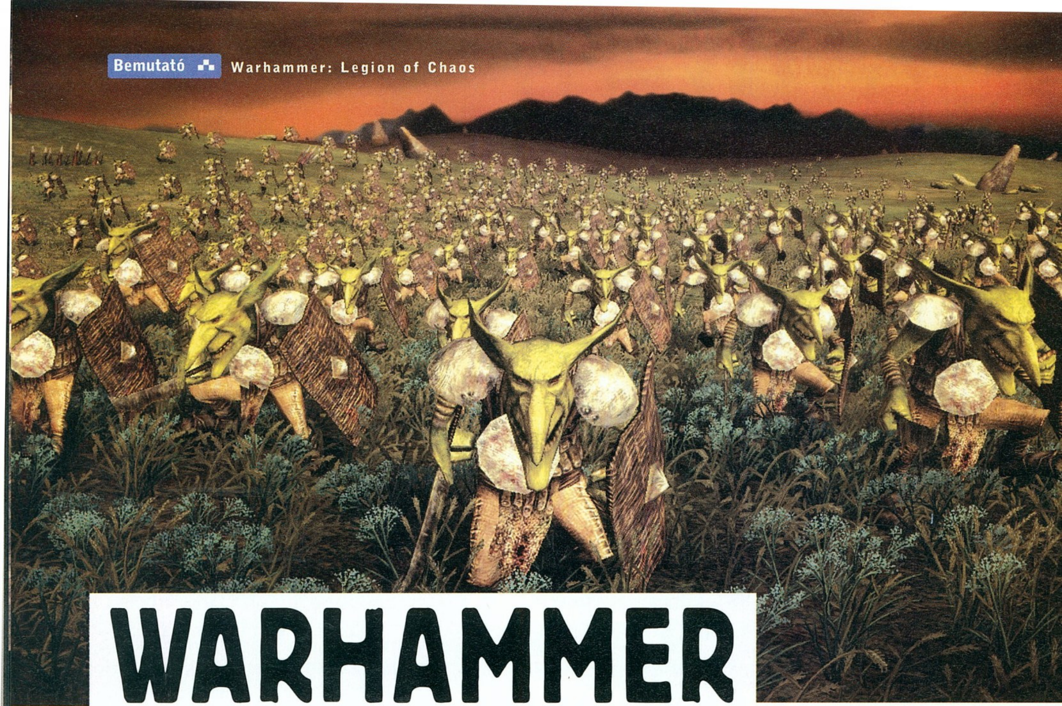
+ Az elképesztő technológiai megvalósítás mellé a Relic a játékmenetben is tervez jól hangzó újításokat

– A gépigény várhatóan elég masszív lesz...

Összességében:

Tessék megnézni a képeket! Ezek után valószínűleg mindenki már most rajong a játékért...

Készültségi állapot: 40%



WARHAMMER LEGIONS OF CHAOS

írta · Hancu

fejlesztő > black hole **kiadó** > namco **web** > még nincs

A budapesti Black Hole stúdió a hollywoodi sztárproducer Andy Vajna cégbirodalmának, a Cinerginek a része. Első játékuk a remek, de sajnos a tavaly év végi nagy játékdömpingben méltatlanul elsikkadt Armies of Exigo volt; most pedig a PC-s piac felé kacsingató japán konzolóriás Namcóval a háttérben újra harcba indulnak...

Az igazat megvallva, házi grafika-tudorunk, Laa-Yosh már hónapok óta halálra idegesített azzal, hogy különféle mondvacsinált kifogásokra hivatkozva (titoktartási kötelezettség, meg hasonlók) nem volt hajlandó elárulni, min dolgozik mostanában az Exigo fejlesztőcsapata. Nyilvánvaló volt, hogy emberünk valami szupertitkos új játék mozijait rendereli éppen, de bármilyen brutális, vagy kifinomult módszerrel kísérleteztünk, csak annyit nyögött ki rettentő bennfentes arccal, hogy nem mondhat semmit. Az E3-on aztán nekiálltunk nyomozni... Pár hónap alatt végig is jártuk a japán kiadó és amerikai PR-ügynöksége titoktartási nyilatkozatokból és exkluzivitási szerződésekből álló labirintusát; íme az eredmény!

A TEREPASZTALRÓL A MONITORRA

Mi is ez a Warhammer? Táblás stratégiai játék és szerepjáték egyben, a szerepjátékok „realista" irányzatának első képviselője. Realizmus alatt természetesen nem azt kell érteni, hogy fizikai törvényekkel próbálják megmagyarázni a mágiát, és genetikával az orkokat; hanem azt, hogy a világ önmagában logikus, saját szabályszerűségek szerint működik, a hősök pedig nem emberfeletti hatalmú, hótiszta lelkű igazságosztók, hanem hihető, emberi figurák. A középkori Európa alapján kidolgozott világ ennek megfelelően meglehetősen kegyetlen és sötét hangulatú...

A Warhammer Fantasy Battle rajongói szerint nem feltétlenül a konkrét háborúzás adja a játék élvezetét, hanem a seregek felállítása. A kis ólomfigurákat (természetesen ma már nem ólomból készülnek, de rajtuk maradt az elnevezés) darabonként, egyedileg festegetik ki – aki már látott ilyet, a buddhista szerzetesekhez, vagy a kódexmásolókhoz hasonlítja a „szent őrülte-

Seregünk kicsit elkésett a csatából, arra már csak néhány csontváz emlékeztet...

A világ legképzettebb harcművész kilencesikrei egész csaták kimenetelét képesek eldönteni

Warhammer ki-kicsoda?

Warhammer Fantasy Battle: Az alapjáték, terepasztalon, ólomfigurákkal, 300 oldalas kézikönyvben összefoglalt szabályok szerint játszott stratégiai játék; immár két és fél évtizede hódít az egész világon.

Warhammer Fantasy Roleplay: A csatajátékból kifejlődött szerepjáték, készítői között ott volt Ian Livingstone és Steve Jackson, a híres lapozgatós kalandregények kitalálói is. Sötét hangulatú, a reneszánsz Európára emlékeztető világban játszódó, korát megelőzően felnőtt játék.

Warhammer 40 000: A fantasy Warhammer világ sci-fi változata, melynek alapjait Ian Watson remek regényei (Űrgárdista, Inkvizítor stb.) fektették le; az alapjáték sötét, pesszimista világát helyezi át a 40. évezredbe, és önti nyakon némi vallási fanatizmussal.

ket", akik órákat, sőt napokat képesek elszöszölni egyetlen figurával, akár a láncvértjének a kis fémgyűrűit egyesével festve ezüstszínűre.

Ezt a fázist a játékba az a szerkesztőprogram viszi át, amiben megtervezhetjük a csapataink címereit, zászlajait, és bizonyos szintig a páncélzatukat is. A változatosságról aztán a program maga gondoskodik, véletlenszerűen keverve az egyes katonákra aggatott páncélokat, fegyvereket, pajzsokat. Elvileg így – bár ez a korai képeken egyelőre nem látszik – a képernyőn ugyanúgy nem lesz két egyforma katona, ahogy a terepasztalon sem. Ezt a hatást fokozza a harcban használt animációs rendszer, ami végleg leszámol az RTS-ekben megszokott, „aki nem lép egyszerre" jelleggel mozgó, és közelharc cím alatt bután hadonászó katonákkal. A Warhammerben minden egyes pofon előtt lefut a háttérben egy csomó „kockadobás", ezek nyomán az eredeti játék vaskos szabálykönyveinek táblázatai pontosan megmondják, mi lett az akció végeredménye: talált-e az ütés, ha igen, mekkora sebet ejtett, illetve milyen speciális kritikus sebzést (csonkolások…) okozott, ha nem, akkor az ellenfél ugrott-e félre, esetleg a fegyverével, vagy a pajzsával hárított. Végül a kidobott eredménynek megfelelő animációt fogják végrehajtani a szembenálló katonák, szépen egymáshoz szinkronizálva a mozgásokat. Mindez pedig nem csak méreteiben (a fejlesztők mindenképpen hűek szeretnének maradni a táblás hagyományokhoz, ott pedig nem ritkák a több száz, netán ezerfős összecsapások sem), de kidolgozottságában, realisztikusságában is Gyűrűk ura-szintű csatákat ígér. Realizmusban pedig fölé is ígér annak: a Warhammer világ sötét középkori hangulatának megfelelő, húsba vágóan realisztikus és véres ütközetek várhatók.

Warhammer 40K: Dawn of War

Hatalmas lépegetők, genetikailag felturbózott harcosok és a káosz erői csaptak össze a stratégiai játékban, mely, ha kicsit hosszabb, 2004 legjobbja lehetett volna.

86%

VÉR ÉS MÁGIA

A történet a Warhammer-hagyományoknak megfelelően a Káosz hordáinak inváziója körül forog. Az északi barbár törzseket a Káosz isteneinek pártfogoltja, egy félelmetes hadúr egyesíti zászlaja alatt; a játék két hadjárata közül az elsőben ellenük kell megvédenünk a Birodalom földjeit, majd a másodikban a káosz bajnokait kell végső győzelemre vezetnünk. Az ígéretek szerint az egyszemélyes hadjárat mintegy 30 órányi játékidőt biztosít majd.

A Birodalom nagyjából a Német-Római Császársággal vonható párhuzamba, ennek megfelelően a haderejét fényes páncélzatú lovagok, nehézgyalogo-

sokból és különféle harci masinákból áll – legfőbb erősségük a magas morál, és a taktikai képzettség. Az emberek oldalán szállnak be a harcba az elfek is (multiplayerben lesznek csak önállóan irányítható nép, akárcsak a Skaven törzs). A Warhammer elfjei ősi, mágikus teremtmények, gyorsak, és a világ legjobb íjászai – azonban roppant törékenyek. A Káosz harcosai brutálisak, közelharcban nem akad párjuk, nem ismerik a félelmet, és rettentő feketemágia segíti őket; szövetségeseik, a Skaven törzs patkányemberei pedig leginkább a puszta tömegükkel lehetnek veszélyesek, ugyanis bár gyengék, irtózatos mennyiségben özönlik el a harcmezőket.

A játékhoz speciális, saját engine-t fejlesztenek a Black Hole-os programozók, mondván az Exigo engine-je nem lenne igazán alkalmas ehhez a játékhoz. Az új motor képességeit jól szemléltetik a képek – de a fejlesztők azokra a részletekre a legbüszkébbek, amik egyelőre nem (nagyon) láthatóak: a villámgyors és betonstabil útkeresési rendszerre, a növényzet megjelenítésére, illetve a nagy hadseregek mozgatására. No és persze a fizikára, ami kezd RTS-ekben is kötelező ház feladattá válni... A kissé marketingszagú történet szerint a játék producere kicsit megszeppent, amikor az E3-on meglátta a Havok-féle fizika működését az Age of Empires 3-ban, és félénken megérdeklődte a magyar kóderektől, hogy bele lehetne-e építeni a Warhammerbe is ezt a rendszert. Bele lehetne éppen – hangzott a válasz –, de inkább arra gondoltunk, hogy írunk egy jobb fizikai modult... Lesz még persze minden csillivilli, shaderek, mappingek, időjárás-modellezés, post-process effektek dögivel – nem kételkedünk benne, hogy az Exigo után a Warhammer is korának legszebb RTS játéka lesz.

A HÁBORÚ MAGA A POKOL

A Warhammer a háborúról szól, nem az építkezésről vagy az erőforrásokkal való szöszölésről – ennek megfelelően ezek a tradicionális RTS-elemek erőteljesen a háttérbe szorulnak. A rendszer emlékeztet a sci-fi testvér Dawn of Warban alkalmazott metódusra, de még annál is letisztultabb: minél több területet, illetve stratégiai pontot tartunk az ellenőrzésünk alatt a pályán, annál sebesebben csorog a kasszába a játék egyetlen erőforrása, amit jelenleg munkacímen csak „pont" névvel jelölnek. Ahogy az eredeti táblás játékban, úgy PC-n is megvan minden egységnek a pontban kifejezett ára – csak míg a terepasztalon a csata megkezdése előtt kellett összeállítanunk a megadott pontmennyiségből a hadsereget, a számítógépes verzióban bármikor vehetünk egy-egy új katonát a hadba, ha van rá fedezet.

A bázisépítés és a népünk technológiájának fejlesztése a taktikai térképen zajlik; itt tudjuk kiadni seregeink számára a fontosabb stratégiai jelentőségű utasításokat is. Ha azonban összeütközünk az ellenséggel, a kamera lezoomol csatanézetre, és testközelből vezényelhetjük végig a csetepatét – akinek a Rome rendszere ugrik be erről a megvalósításról, jó felé kapiskál. Szintén ez a kettős térkép a kulcsa a játék dinamikus

Fiúk, hagyjuk a francba ezt a háborúzást, keressünk inkább négylevelű lóherét

Mekkora patkányság már, hogy a Skavenek nincsenek tekintettel a fair playre!

kampányának: egy pálya valójában egy taktikai térképnek felel meg, ahol bizonyos célkitűzéseket kell elérnünk – hogy milyen úton-módon, milyen sorrendben, és mennyi csata árán, az teljesen ránk van bízva.

Hősökből, ami nélkül mostanában nincs RTS, mindjárt háromfélét ismer a játék: a hősöket, bajnokokat és lordokat. A hősök a seregektől függetlenül tevékednek, és főként mellékküldetések megoldására, és felderítésre használhatók; a bajnokok ezzel szemben épp a hadakat vezetik, és különféle bónuszokat adnak nekik. A lordok a legmagasabb szintű katonáink, ők a főhadiszállásunkon üldögélnek, de mágiájuk használatával képesek egész csatákat is eldönteni a távolból. Izgalmas lehetőség, hogy a hősök és bajnokok, ha összetalálkoznak, akár a közkatonák beavatkozása nélkül, párbajban is lerendezhetik nézeteltéréseiket. A hősök mellett egyébként a normál közkatonák is fejlődnek, és a pályák között, ha akarjuk, akár egyesével is fejleszthetjük őket, új fegyvereket, páncélokat, mágikus segítségeket vásárolva nekik – e normál egységekből egyébként oldalanként vagy 15 különféle lesz. Kiemelten fontosak lesznek a varázstudók, a különféle harci gépezetek, és az olyan felbérelhető erőket, mint a vámpírok, orkok, törpék vagy goblinok

Jelenleg a Black Hole-nál éppen a táblás Warhammer játék szabályainak átültetése zajlik a monitorra. Ugyan még rengeteg tesztelésre van szükség, hogy kiderüljön, a szabályrendszer egyes elemei milyen formában életképesek számítógépen, mindenesetre a morál, a különféle harci formációk, a rohamozás, bekerítés, hátbatámadás és egyéb taktikai-stratégiai trükkök igen aprólékosan ki vannak dolgozva a szabálykönyvekben és valamilyen formában biztosan vissza fognak köszönni a játékban.

ELŐ A HARCI KALAPÁCSOKKAL!

A nagyjából 25 éves tesztelésen átesett játékrendszer, a Warhammer világ sokszázezres rajongótábora, az Exigóval már bizonyított fejlesztőcsapat, és az egy évvel a megjelenés előtti állapotokat tükröző képek igencsak szép jövőt festenek a Legions of Chaos elé. Csak azt sajnáljuk, hogy még bő egy évet kell várnunk, mire játszhatunk is vele...

WARHAMMER: Legions of Chaos

\+ A világ teljesen egyedi hangulata a képek alapján tökéletesen került a képernyőre.

– Egyelőre nagyon sok az ismeretlen dolog a játékkal kapcsolatban...

Összességében:

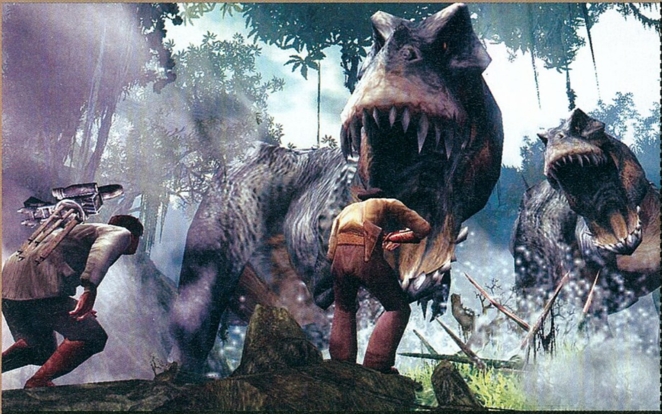
Remélhetőleg a magyar Black Hole ezúttal akkora sikert arat, amekkorát az Exigoval is érdemelt volna...

Készültségi állapot: 25%

írta • Grath és Sasa

fejlesztő > Ubisoft Montpellier
kiadó > Ubisoft
web > www.kingkongmovie.com

Előző számunkban már felhívtuk a figyelmet a Ubisoft idei legnagyobb durranására, a Peter Jackson filmje alapján készülő King Kongra. Az azóta eltelt négy hétben azonban rengeteg új információra és elképesztően látványos képre tettünk szert - és most ezeket megosztjuk veletek is!
Ritka dolog szórakoztatóiparban, hogy két olyan legendás karakter fogjon össze a közös cél érdekében, mint Peter Jackson (Gyűrűk ura, Hullajó), és Michel Ancel (Rayman, Beyond Good and Evil) - karácsonyra kiderül, mi sül ki ebből a szuperprodukcióból...



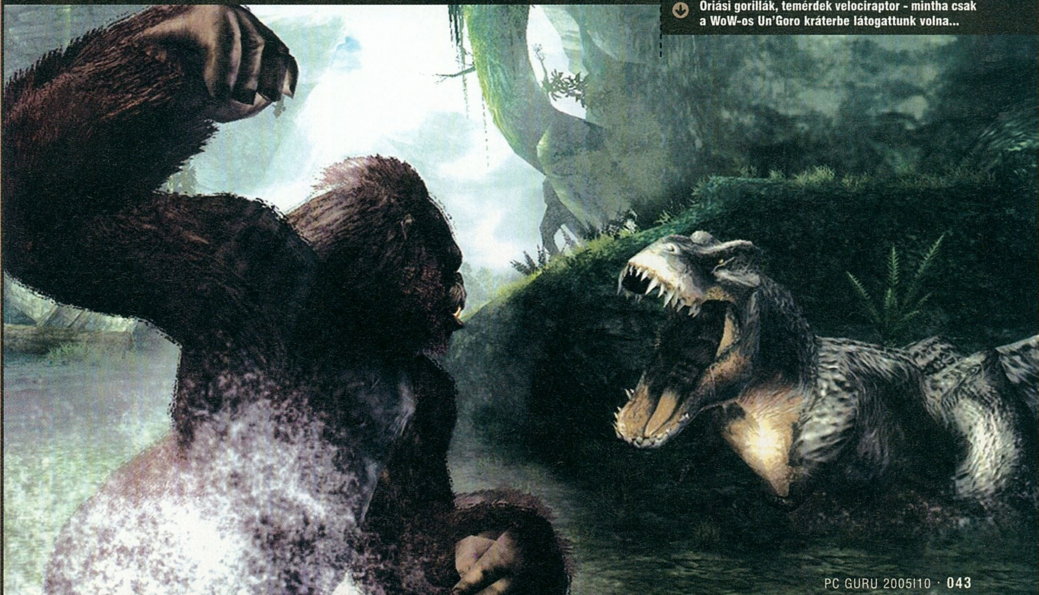
A Peter Jacksont csak a Gyűrűk Urával megismert moziszeretők nem valószínű, hogy kitalálták volna, hogy a hirtelen teljhatalmúvá vált rendezőnek mi lesz a következő lépése. A direktor a kellő hírnév és tőke birtokában végre a maga módján hajthatott fejet gyerekkora legkedvesebb alkotása, a King Kong előtt. Azelőtt a mozi előtt, amely saját bevallása szerint olyan hatással volt rá, hogy megtekintése után döntötte el, hogy filmrendező lesz (a Gyűrűk Ura előtt nagyon közel került hozzá, hogy leforgathassa imádott filmjének újrafeldolgozását, de az a terv végül kútba esett). Jackson szerelme egyébként nem az 1976-ban készült – és igazi klasszikussá vált – Jessica Lang és Jeff Bridges főszereplésével készült King Kong, hanem az eredeti, 1933-as alkotás. Ez volt az első igazi látványos akciófilm, tele – ma már persze nevetséges – speciális effektusokkal, kalanddal, drámával; nem csoda, hogy a fiatal srácot elkapta a hangulat. Az új, decemberben a mozikba kerülő King Kong remélhetőleg hasonló erényekkel lesz felvértezve – és a WETA által készített speciális effektek is jó eséllyel legalább annyira elképesztenek majd minket, mint a '33-as verzió az akkori kor emberét.

A FRANCIA KAPCSOLAT

Mivel Jackson élete legfontosabb munkájának tekinti a King Kongot, és még nagyobb lelkesedéssel és kitartással dolgozik rajta, mint a Gyűrűk Ura-filmeken, természetesen odafigyel a játékverzióra is. Nem közismert tény, de Jackson kevés szabadidejét leginkább játékokkal tölti, így aztán egyszerű (de csak a hozzá hasonló hírességek számára létező) megoldást választott: körbejárt minden nagyobb kiadót, tarhált néhány tucat játékot, és a Király visszatér vágása közben szépen kivégezte valamennyit. Ezek közül leginkább a Ubisoft francia csapata által készített Beyond Good & Evil tetszett neki, így néhány nap múlva már az azt megálmodó Michel Ancel társaságában ült, és a King Kong játékverziójáról beszélgettek. A két rendkívül tehetséges ember azóta is együtt dolgozik a Kong játékverzióján – Jackson minden új verziót tesztel, Ancelék pedig minden szükséges támogatást megkaptak a WETA-tól és a stábtól. Az talán egyértelmű, hogy minden szöveget az eredeti színészek (Jack Black, Adrien Brody és Naomi Watts a leghíresebbek) mondanak fel, de az is megtörtént, hogy egy WETA által tervezett, de a filmbe – az idő szűkössége miatt – be nem került lényt végül a játékba illesztettek be, nehogy nyom nélkül tűnjön el.

Mivel Ancel mit sem szeretne kevésbé, mint egy ócska és kiszámítható, a film sikerére építő akciójátékot, néhány meglepő döntést hozott – melyek közül a legnyilvánvalóbb az, hogy nem Kong lesz a főszereplő. Ahogy a filmben, így itt is csak jó néhány kaland után tűnik elő az óriásmajom, előtte alaposan megismerjük Jack

Óriási gorillák, temérdek velociraptor - mintha csak a WoW-os Un'Goro kráterbe látogattunk volna...



Ejj, ejj, kedves uram, maga nem gondozza rendesen ezeket a fogakat - na majd én helyrehozom...

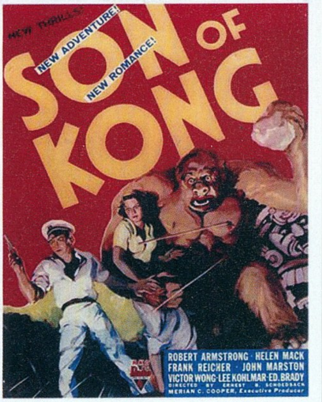
Driscoll és Carl Denham filmeseket, valamint Ann Darrow színésznőt. Ők azért utaznak a Koponya-szigetre, hogy dokumentumfilmet készítsenek az ott élő törzsről, és felkutassák az állítólag ott élő óriási lényeket. Ez a vártnál hamarabb be is következik, hiszen a törzs vadászai elrabolják Annt, és áldozatul kínálják a szent állatként tisztelt King Kongnak – az idomtalan állat viszont szerelembe esik a gyönyörű lánnyal, és felfalás helyett magával hurcolja. Így aztán Jacknek és Carlnak az egész dinoszaurusz-lakta szigeten át kell verekedniük magukat, hogy Annt megmentsék. Idővel aztán ez sikerül, mi több, Kongot is elfogják és New Yorkba szállítják – itt persze az állat megszökik, és a WETA Digital segítségével várhatóan mindent borzasztóan lerombol...

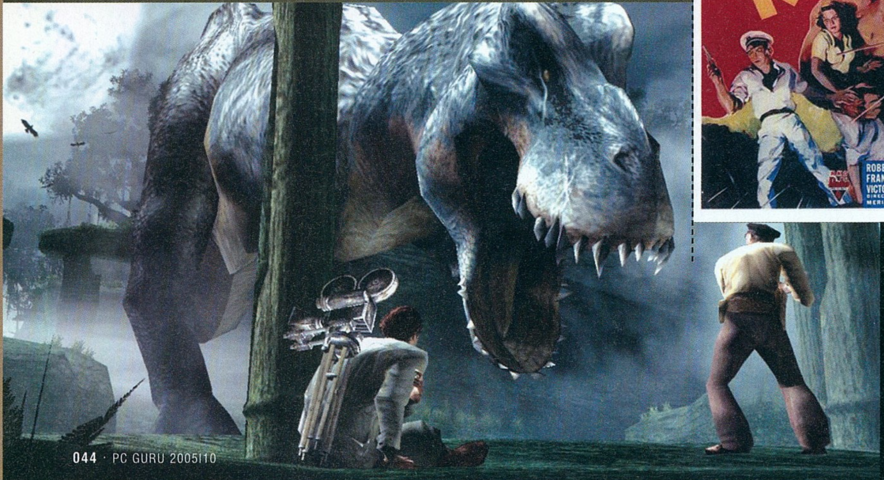
KING KONG FPS?

A játék mintegy 70%-ában Jack Driscollt fogjuk irányítani, csak a fennmaradó rész lesz Kongé. Michel Ancel igazi francia, a csokievéshez hasonlítja a dolgot: „ha csak csokit eszel, az elveszti varázsát, akár rá is unhatsz – így viszont, amikor végre hozzájutsz a csokoládéhoz, Konghoz, az igazi jutalom lesz.” Jack részei FPS-nézetből játszódnak, a klasszikus belógó fegyvercsővel (ami legtöbbször egy dárda vége lesz...), viszont a megszokott életerő-kijelzők és célkereszt nélkül. Ha sérülünk, látásunk egyre

MechaKong, Godzilla és a többiek...

Szerencse, hogy Peter Jackson csak az eredeti, '33-as King Kongot látta, az utána mindössze nyolc hónap alatt elkészült borzalmas Son of Kongot nem – mert akkor valószínűleg pék lesz, nem filmrendező... De ez még mindig semmi a japán Kong-filmekhez képest! A King Kong Escapes című produkcióban a gonosz Dr. Who által készített MechaniKong csap össze a hipnózisban levő King Konggal, előbb az Északi-Sarkon, aztán Tokióban. A filmben végül az organikus majom győz, egy bizonyos Ms. Piranha segítségével. Ennél is rosszabb volt a King Kong vs. Godzilla, amelyben a két legendás lény Tokióban esik egymásnak – Kong itt villámokat dobál, Godzillának pedig atomsugara van...





Na most nem lenne rossz, ha megjelenne King King - másként nem valószínű, hogy elkészül ez a jelenet...

homályosodik (Kong testén pedig megjelennek a sebek), elveszített életerőnket pedig pihenéssel tölthetjük vissza – még a lőszermennyiség ellenőrzését is egy külön gombbal végezhetjük el. Azt persze nem kell várni, hogy amolyan Turok-formán halomra lőjük a különféle dinókat, elvégre ezen állatok jóval erősebbek, mint mi. Noha van nálunk egy pisztoly (később egy erőtlen gépfegyvert is lelhetünk), ehhez lőszert nyilván nem fogunk a dzsungelben kilószám találni, így azt érdemes a fontosabb helyzetekre tartogatni. Ennél sokkal fontosabbak lesznek a lándzsák, melyek között lesznek amolyan alkalmi verziók is: egy hegyesebb csont, vagy egy frissiben letört faág. A kisebb dinók ellen ezek kiválóan használhatók is, de a csapatosan támadó velociraptorok vagy a T-rexek ellen már nem sokra megyünk velük. Ilyenkor jön jól, hogy faeszközeinket lángra lobbantva egész lángtengert alakíthatunk ki, melyek ideig-óráig távol tartják a bestiákat. Máskor fedezékből fedezékbe kell ugranunk, elvonva az óriási dinó figyelmét az éppen egy ajtó nyitásával vesződő társunkról. Arra is lehetőség lesz, hogy két dinót összeugrasszunk, és a verekedés közben szép csöndben továbbosonjunk.

A MEGMENTŐ

Ha viszont minden kötél szakad, és úgy néz ki, nincs tovább, általában megérkezik Kong, hogy kihúzzon minket a pácból. Vele lendületesen közlekedhetünk a dzsungelben (bár sok platformrésznek tűnő szakasz is lesz, valójában sosem zuhanhatunk le, hiszen „ez nem illik egy ilyen fenséges lényhez" – mondja Ancel), és közelharcban mindenkivel felvehetjük a harcot. Két gombbal kombózhatunk, de ez közel ötven mozdulatot eredményezhet – köztük olyan brutális kivégzőmozdulatokat (csak akkor, ha az ellenfél már eléggé legyengült), mint a velociraptorok állkapcsának széttépése. Hogy Kong miféle pusztításra lesz képes New Yorkban, abba szinte belegondolni sem merünk…

Peter Jackson és Michel Ancel neve olyan garancia, amelynél nyomósabb érv talán nem is szükséges: a játék (és persze valószínűleg a film is) zseniális lesz. Az E3-on megtekintett 15 perces bemutató során egy unalmas pillanat nem volt, a többi ötven szerencsés újságíróval együtt izgalmunkban szinte leestünk a padokról. Úgy néz ki, a Ubisoft ismét telitalálattal gazdagodik – mi pedig egy fantasztikus élménnyel…

Ez a jelenet nagyon rémlik a Jurassic Parkból - na de hol van a káoszelmélet-szakértő?

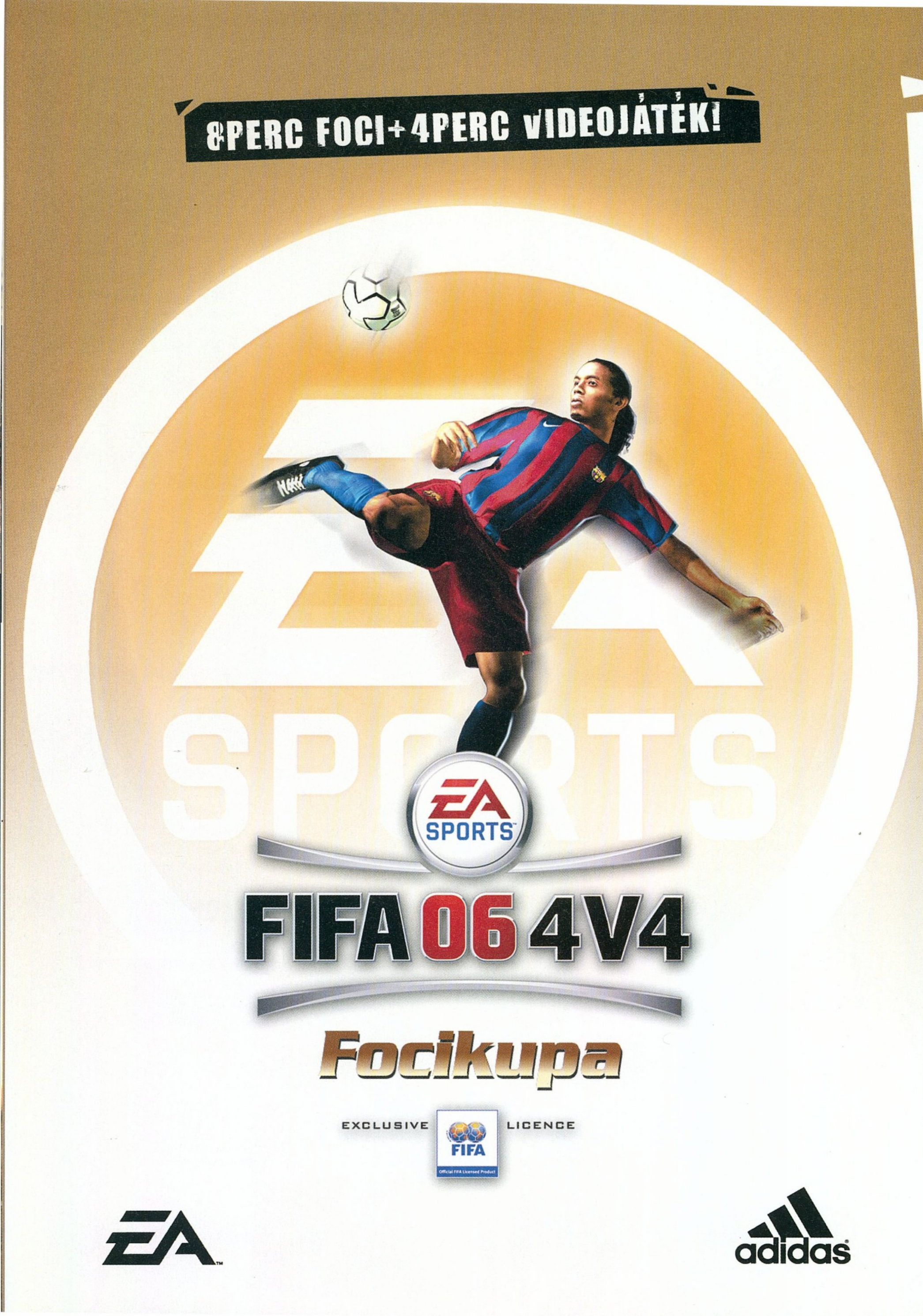
King Kong

+ Gyönyörű, látványos akciójáték készül a Ubisoftnál, ott is az egyik legzseniálisabb csapatnál.

– Vajon a New York-i rész is benne lesz a játékban?

> Összességében:
Minden jel arra utal, hogy a King Kong zseniális akciójáték lesz!

Készültségi állapot: 70%


8PERC FOCI+4PERC VIDEOJÁTÉK!
EA SPORTS
FIFA 06 4V4
Focikupa
EXCLUSIVE LICENCE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
EA
adidas

Vegyél részt az év legnagyszerűbb Roadshowján és mérkőzz meg 4 fős csapatoddal az értékes nyereményekért!

A verseny:

-8 perc kispályás foci(20x10m-es pálya)
-4 perc EA FIFA 06 videojáték

Nyeremények:

NYEREMÉNYEK 2,5 MILLIÓ FT ÉRTÉKBEN!

Xbox játékkonzolok, adidas sportutalványok, PC GURU előfizetés stb.

Nevezés:

NEVEZÉSI ÉS RÉSZVÉTELI DÍJ NINCS!
Minden résztvevő ajándék pólót kap!
A nevezéseket 4 korcsoportban (11-12, 13-14, 15-16, 17-18 év) 4+1 fős csapatokkal fogadjuk el!

Még nincs meg az összlétszám? Jelentkezz és regisztrálj most, mint csapatkapitány!

Helyszínek, időpontok:

2005. szeptember 17. - **DEBRECEN**, Kossuth tér
2005. szeptember 18. - **PÉCS**, Árkád bevásárlóközpont
2005. szeptember 24. - **GYŐR**, Pláza parkoló
2005. szeptember 25. - **SZEGED**, Széchenyi tér
2005. október 1. - **BUDAPEST**, Westend

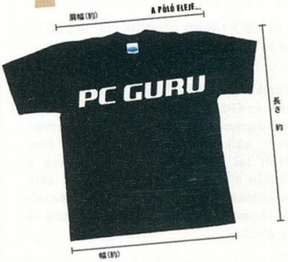
Döntő és gálamérkőzés:

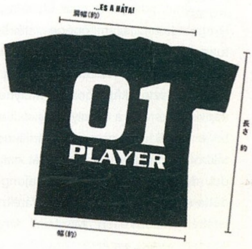
2005. OKTÓBER 2. - BUDAPEST, WESTEND

A gálamérkőzésen GANXTA ZOLEE és KOVÁCS "KOKO" ISTVÁN csapata mérkőzik meg egymással!

PC GURU-SOK FIGYELEM!

Ha gurus csapatként regisztráltok és a regisztrációs honlap megjegyzés rovatába beírjátok a "GURU" szót...





...akkor a helyszínen exkluzív PC GURU-s ajándék pólót kaptok majd!

REGISZTRÁCIÓS HONLAP: WWW.EASPORTS.HU

BRAVO Sztárok, sztorik... Neked!
képes sport
hp invent
Max & Future
Microsoft Windows xp Media Center Edition
PC GURU

A második X-en túl

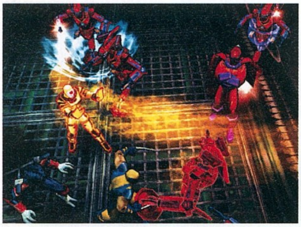
X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

írta · Jatfield

fejlesztő > raven és beenox **kiadó** > activision
web > www.xmenlegends2.com

A mintaként szolgáló konzolos verziókat az inkább az FPS-ekről (Heretic, Hexen, Soldier of Fortune, Quake 4) ismert Raven készíti, akiket az Activision 1997-ben vásárolt fel. A PC-s verzió lekódolása a 2000-ben alapított Beenox feladata, akik ezt a munkát már tíz játéknál kitűnően ellátták – ezért az Activision idén meg is vette őket.

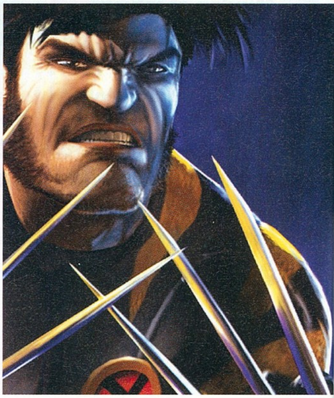
Ugyan a PC-s játékipar hanyatlásáról nem beszélhetünk, léteznek olyan játékstílusok, melyekre csak éhes irigységgel pillantgathatnak a számítógépes játékosok. Ide tartoznak a verekedős és platformjátékok, de ugyancsak ide sorolható az általunk „RPG-lightnak" keresztelt kategória is, melynek oszlopos képviselője volt a tavaly ősszel kiadott X-Men Legends. E játék nemcsak a kritikusok és a játékboltok pénztárosainak szívét melengette vadul, de a képregény-sorozat rajongói is elégedetten csettinthettek, mikor a játékot befejezve letették a kontrollert. Miért is? Amellett, hogy hosszú évek aszályát enyhítve ragyogó, a füzetkékhez hű X-Men-ábrázolással és történettel szolgált, a konzolokon népszerű műfajban, az akcióközpontú, viszonylag egyszerű RPG-k



között is megállta a helyét. Ez főleg a kidolgozott kooperatív játékmód érdeme volt, hiszen a játékot az elejétől a végéig akár négyen is együtt lehetett játszani. Minderről sajnos lemaradt, akinek nem bujkál konzolmasina a tévéje alatt, de csüggedésre nincs ok, a Legends megjelenése után alig egy hónappal, immár PC-re is bejelentett folytatás még többet és jobbat ígér.

X-EK ÉS XP-K

Természetesen a legnagyobb vonzerőt a méltán népszerű X-Men(ek? Na erre válaszoljon egy nyelvtantanár!) jelentik, és bizony a folytatásban sem lesz hiány mutánsokból. Összesen 16 karaktert irányíthatunk majd, akik között az olyan jól ismert és a filmekben is szereplő hősökön túl, mint Wolverine, Cyclops, Nightcrawler vagy Storm, megtalálhatjuk a rosszfiúk jó néhány tagját is, hiszen Magneto és kis csapata (akik közül a játékban felbukkan többek közt Toad, Sabretooth és Mystique is) ezúttal a jók oldalán küzd majd a közös fenyegetés ellen. A segítő kéz pedig bizony el is kél, hiszen a játék főgonosza maga a nagy Apocalypse, oldalán a Négy Lovassal, no meg embertelen mennyiségű kisebb jelentőségű démonnal, zombival, kutyafülével.



De mit érnének mutánsaink emberfeletti képességek nélkül? Nagyjából semmit, épp ezért minden hős cirka egy tucat bevethető szupererővel rendelkezik, melyeket ellenfeleink élete árán fejleszthetünk egyre hatékonyabbá. Akik inkább a küzdelemre koncentrálnának, és nem kívánnak túl mélyre vájkálni az ikszek lelkivilágába, ráhagyhatják a gépre a tapasztalati pontok elosztását, míg az XP-hajszolásban jártasabb játékosok minden vágyukat kielégíthetik a képességek mikromenedzselésével, pontelosztogatással, miegymással.

Egyedül persze a legerősebb hősök is elbuknak, éppen ezért a játékban négyfős csapatokat irányíthatunk (a kontrollt tetszőlegesen gyakorolhatja egy, két, há' vagy éppen négy játékos – bár hogy ez PC-n pontosan miként fog működni, az egyelőre nem tiszta), és jelen esetben ez

Fantastic Four

A legutóbbi képregény-feldolgozás mindenképpen a jobbak közül való. Noha játékmenete meglehetősen egyszerű volt, a négy karakter különleges képességeit kihasználva igen élvezetes harcokat vívhattunk.

82%

X-ek papíron

Talán nincs még egy Marvel-kompánia, akik egyszerre annyi képregény-folyamban térnének vissza havonta, mint az X-emberek (Amerikában persze...).

Ott van az eredeti, 465. résznél tartó Uncanny X-Men, a megjelölés nélküli X-Men, az Ultimate X-Men, az X-Men Unlimited és a New X-Men. Ha ez még nem lenne elég, fut néhány egyetlen hosszú sztorira épülő széria (The End, Age of Apocalypse, Exiles, Weapon X, Secret War, Nemesis) és a leghíresebb X-ek (Wolverine, Nightcrawler, Cable stb.) is megkapták a maguk sorozatait...

nem merül ki annyiban, hogy egyszerre csépeljük izommal és agyerővel a gonoszt. A fejlesztők számításai szerint két mutáns különböző képességeit együttesen használva több mint ezerre rúg a rendelkezésre álló kombók száma (teszem

Wolverine-t még valahogy be kellene gyömöszölni a csapatba

azt Storm felkapja Küklopszot, és megpörgeti egy kis tornádóval, hogy a lézer mindenkit elérjen; vagy éppen Kolosszus vágja bele a karmait meregető Wolverine-t egy ellenfél hasába). Mivel a küldetésekre általában mi válogathatjuk össze a gonoszverő csapat tagjait, jól látható, hogy kevesen lesznek, akik nem találnak ízlésüknek megfelelő módot a támadásra.

HELYEK, GONOSZOK

Szerencsére ez nem csak üres ígéret, jól hangzó marketingduma, hiszen már az első résznél is szükséges volt bevetni némi taktikázást, főként a

Storm viharos gyorsasággal teszi helyre az őröket

nagyobb ellenfelek ellen. A hétköznapi ellenség esetében talán nem kellett ügyeskedni, de a vezérek ellen már elhanyagolható eséllyel indult az a harcos, akinek a taktikája összefoglalható volt az „Ütöööök!" kifejezéssel. Az új rész pedig még inkább erre megy rá: a száznál is több ellenféltípust ezúttal a móka kedvéért különféle immunitásokkal, speciális védelmekkel ruházták fel, így nem árt mindenkinél számba venni, hogy hat-e rá mondjuk a villámcsapás, vagy éppen hízik és gyógyul tőle. No és persze ott vannak a csapatokat irányító bosszok is, akik különösképp taktikus megközelítést kívánnak, így végső esetben akár arra is szükség lehet, hogy a harcba küldött osztagot átvariálással tegyük képessé a nehéz feladat leküzdésére.

A helyszínekre is nagy gondot fordítottak a fejlesztők, az X-Men univerzum Földjének szinte nem is marad pontja, ahol a gonosz ne kóstolhatna bele a mutánsok haragjába, mire végül bejárjuk a játék 70 szabadon felfedezhető területét. Déltől északig egészen a Déli-sarktól Kanada legfelső csücskéig kalandozhat a játékos, olyan, a képregények rajongói számára jól ismert helyeken át, mint Genosha, a Savage Lands vagy a félelmetes Weapon X Facility. A helyszínek nemcsak változatosak, de izgalmasak is lesznek az ígéretek szerint, köszönhetően a legedzettebb szuperhősökre is veszélyes csapdáknak és a rombolható környezetnek. Míg előbbiek például a talajból támadó kő-szkarabeuszokkal, összeomló hidakkal és fejtörőkkel okoznak adrenalindús perceket a játékosnak, utóbbiak a gyűjtőszenvedéllyel megvert rajongóknak okoznak örömet, mivel a ledöntött falak mögött néha, titkos rekeszekben a különleges és nagyhatalmú tárgyak mellett új kosztümöket, karaktereket és egyéb ínyencfalatokat is találhatunk. Ami pedig a méreteket illeti, talán önmagában még nem sokat mond, hogy az első részhez képest háromszorosára nőtt a csataterek mérete, de ha hozzáteszem, hogy már annak leküzdése is 10-15 órát vett igénybe, akkor e téren is megnyugodhat mindenki. A kalandok helyszínéül szolgáló terepeken túl fontos szerepet kapnak a világban szétszórt bázisok is, melyekre bármikor visszatérhetünk pihegni, gyakorolni, a rejtett cuccokat nézegetni, esetleg edzeni – ilyenkor két hős esik vadul egymásnak a legendás Danger Room falai között.

Coming soon!

Szorosan – talán szerencsére – nem kötődik a játékhoz, de a téma kedvelőinek jó hír, hogy jövőre jön a harmadik X-Men film. A hányattatott sorsú produkció a harmadik rendezőváltást és a rengeteg kavarodást követően a szereplők körül, úgy tűnik, végre sínen van. Ugyan a rendező Brett Ratner közreműködését sokan rossz előjelnek vélik, jövő nyáron garantáltan újra látjuk a csapatot olyan régi-új tagokkal megerősítve, mint Beast vagy Angel. Sőt Hugh Jackman hosszas győzködés után elfogadta a felkérést, és 2007-ben egy Wolverinre épülő filmben tűnik fel.

VÉGZET

Minden arra mutat hát, hogy ez év őszén kiváló alkalmunk nyílik rá, hogy mutáns-bőrbe bújjunk, és kipróbáljuk, milyen lehet törhetetlen csontvázzal, lézerpillantással, emberfeletti erővel vagy a villámok erejét használva felvenni a harcot bolygónk és magunk védelmében, ahogy azt a képregényekben vagy a mozivásznon láttuk. Apropó, mozi! Számos képregényes példát láthatunk már rá, hogy nem sok jó dolog sül ki abból, ha az adaptáció adaptációját látjuk viszont a monitorokon, de jelen esetben abszolút nem kell ettől félni. A Raven a moziváltozattól függetlenül az eredeti forráshoz nyúl vissza, hogy ihletet merítsen a Legendshez – ennek egyébként egyenes következménye, hogy a karakterek nem nagyon hasonlítanak a moziban látott megfelelőikre. Így a név stimmel, akiket ez vonz, azonnal a zsebükbe nyúlnak majd; de elégedettek lehetnek a kiadó mellett a képregények rajongói is, hiszen ezúttal kevésbé ismert karakterek, a filmből kivágott helyszínek is megjelenhetnek. Minden a portolást végző Beenox Studioson múlik hát, akiktől remélhetőleg a PC változat számára kiutalt kettő darab exkluzív karaktert nem kárpótlásként kapjuk a menükben felbukkanó Start gombra való hivatkozásokért és az egyéb, konzolátiratokat kísértő rémségekért...

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

+ X-Meneket irányíthatunk akció-RPG-ben, mindkettő ritkaságszámba megy

− A konzolátiratoktól azért mindig van miért félni

Összességében: Egy főleg konzolon tenyésző műfaj ritka látogatása mindig élményszámba megy – ráadásul az X-Ment is imádjuk!

Készültségi állapot: 80%

Vérrel írott történelem

írta · Tika

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

fejlesztő > gearbox software **kiadó** > ubisoft **web** > www.brothersinarmsgame.com/us/earnedinblood.php

Az 1999-től létező texasi formáció főként Half-Life kiegészítőkön, és konzolos átiratokon edződött a Brothers in Armsig; ez a második világháborús taktikai lövölde volt az első önálló, saját kútfőből bitre vitt alkotásuk. Randy Pitchford most újra összetrombitálta a bandát, és lőn az első expanziós pakk...

Véres pixelcafatként végezni egy második világháborús szakasz élén: ez az utóbbi idők slágere – a wolfensteini éra magányos harcosainak kora leáldozni látszik. Jó példa erre a Medal of Honor Pacific Assault, amely szintén elvitorlázott a csapatmunka felé... Ám a csapatos harcászat tökéletes eszenciáját az idén tavasszal landoló Brothers in Arms hozta el. Én személy szerint azon kevesek közé tartozom, akik nem dobtak azonnal hátast tőle, bár az eladási mutató rendesen rám cáfolt (ez jóval kétmillió felett jár már), tehát valószínűleg az én készülékemben van a hiba. Mindenesetre a forradalminak hirdetett taktikai reformok kacifántos, de végső soron rutinszerű mészárlást hoztak. Gondolok itt arra, hogy amikor már ezernyolcszáztizenötödször nyírtuk ki ugyanolyan módon a fedezékben misztikus módon god mode-ra váltott náci védőket (értsd: szemből a bajtársak lekötötték őket, te oldalról becserkészted, és szétgyomláltad az egész bandát – angolul ezt nagy okosan Find, Fix, Flank and Finish módszernek nevezték), na akkor beesett néhány unott ásítás. A kiegészítő szerencsére épp ezen a problémán igyekszik segíteni, úgyhogy jó eséllyel már a hozzám hasonló hitetlenek is kénytelenek lesznek megtérni. Lássuk hogyan!

Az Earned in Blood ott veszi fel a történet elhagyott szálát, ahol a Road to Hill 30-ban elköszöntünk Franciaországtól. A partraszállás utáni kilencedik napon (az első rész a D-napot, és még egy hetet tett átélhetővé) a 101. légideszant tovább folytatja az előrenyomulást a Cotentin-félszigeten; ezt a kalandot örökíti meg az Earned in Blood. Emlékeztek Joe „Red" Harsock tizedesre? Ő anno Baker osztagában nyomult – nos, dicső tettei(nk) következtében előléptették őrmesterré, megkapta a maga kicsiny egységét, és kicsapták a legelőre, hogy hozza továbbra is a frászt a fritzekre. Azért nem kell végleg elköszönni Bakertől sem, nagy ritkán össze fogunk vele találkozni, adott esetben pedig vállvetve is küzdhetünk egy-egy trükkösebb bevetésen (sőt, néhány küldetés valójában visszaemlékezés lesz, ezen a retro-szálon például felbukkan az előző részben a bakancsot feldobott Allen és Garnett, de az idióta Legettet is viszont láthatjuk).

A szituáció ugyanaz, a kezelőfelület nem változik, tehát a derék hadfi kétrajnyi egységet, valamint néha egy-egy páncélost mozgathat a látóterében. A látvány, és a gépigény ugyancsak jószerivel változatlan lesz. Utóbbi természetesen akkor veri a pénztárcánkat mélabúba, ha a képeken látható minőséget szeretnénk viszontlátni – mindenesetre az eddig is mutatós grafikus motor shader effektjeit tovább csiszolják, illetve a textúrákon ejtenek némi renoválást. A szokásos marketing-porhintésen kívül (lényegesen nagyobb pályák, kidolgozottabb sztori és körítés, erősebb multiplayer-vonal) gyakorlatilag egy dolog újul meg igazán, mégpedig az AI (mondjuk együtt: ámen!).

Csakúgy, mint a buckalakók, az amerikai katonák is mindig libasorban közlekednek

Most megmutatjuk, mi az az erőszakos házfoglalás!

CLOSE COMBAT

Noha a pályák száma nem változott – vagyis ez a játék is húsz fejezetre osztja a háborút –, az 50%-al megnövelt pályaméretek értelemszerűen nagyobb terepet, több felprédálandó ellenfelet, és ezzel együtt természetesen jócskán megnövekedett játékidőt is ígérnek. A BiA-ból felidézett „szép zöd gyep" és bozótos az Earned in Bloodban átvedlik városokká. Randy Pitchford és csapata ugyanis az utcai hadviselésre helyezi a kiegészítő lemezen a hangsúlyt (persze kisebb falvak, elnéptelenedett tanyák eddigi is szerepeltek a repertoárban). Házról házra, romok közt bujkálva, lényegesen több mozgástérrel és elágazással tarkított pályákon zajlik majd a harc. A közelharci elemek felértékelődnek, a magaslati pozíciókat jelentő emeleti ablakokért pedig rendesen meg fogunk izzadni. Hasznos tudnivaló lehet, hogy a környezet nagyobb elemeiben a tüzérség most már valódi károkat generál, így ha egy ablakból azt látod, hogy egy német 88-as fordul feléd, bizony csak két választás marad: nyúlcipő, vagy a fejedre omló ház.

Nem szép dolog ilyet mondani, de a Road to Hill 30, gyakorlatilag zombiszinten tartott minden náci fegyverforgatót. Ezt a hátrálós, apró területen cselekvő metódust ugyan klasszul hangzó „szituációs intelligenciának" nevezte a fődesigner Pitchford, de minket nem nagyon tudott átverni – a gyakori elhalálozás nem az ördögien ravasz és fifikás ellenfeleknek, hanem a scriptelt, megrendezett rajtaütéseknek volt köszönhető. Ezzel ellentétben az új kraut-agyak az ígéretek szerint már sokkal barázdásabbak lesznek. Tessék felkészülni német ellentámadásokra, sőt ellen-ellentámadásokra, hisz Adolf fiai érteni, és alkalmazni fogják azt a gyalogos alaptaktikát, amit eddig éppenséggel belénk igyekezett sulykolni az alkotás (figyelemelterelés, bekerítés, kivégzés). Ha átkaroló manőverrel próbálkozunk, a védők átcsoportosítanak, és igyekeznek meggátolni, hogy a hátukba kerüljünk – vagy éppenséggel kitérnek, és oldalba kapják a mi fiainkat. Az E3-as prezentáción szépen lehetett látni ezt a manőverező, rögtön reagáló AI-t, ezúttal tehát nem a marketinglegények üres ígéretéről van szó.

COLONEL

John Antal ezredes, a West Point egyik kiváló oktatója, történész, és számos taktikai mű publicistája továbbra is a Gearboxot erősíti, olyannyira, hogy az E3-on ő mutatta be elképesztő vehemenciával a játékot a PC Guru legénységének. A kojaki fejszerkezettel rendelkező úriember erős befolyással bírt a taktikai koncepció kialakítása terén, amelynek jótékony hatásait már a BiA-ban is érezhettük. Természetesen ő továbbra is a realizmus érdekében lobbizik a Gearboxnál, az ő segítségével ástak elő régi térképeket, fényképeket, de mint azt egy anekdotájából megtudtuk, a sok új fegyver is neki köszönhető („Amikor Normandiában harcoltam, az M3-as volt a kedvencem, ezzel lőttem a legtöbbet, úgyhogy megmondtam a srácoknak, hogy most ezt is bele kell tenniük a játékba").

Régi adósságot törleszt a Gearbox, hisz a multiplayert végre a vadi új kooperatív mód fűszerezi. Összekapcsolódva egy cimbinkkel most már valóban érdemes lesz újra és újra nekirugaszkodni a szingli küldetéseknek. Egyébként az egyik játékos Red Hartsock, a másik Matt Baker bőrébe ugorva, fejenként egy szakaszt kommandírozva kooperálhat a fritzek ellen. A küldetésalapú multi mellett skirmish módban is lehet majd egymást zúzni, sőt lesz egy Defense névre hallgató lehetőség is, ahol kooperációban kell a végtelen hullámokban érkező német támadókat felkoncolni.

EARNED IN BLOOD

A Call of Duty 2 képeit elnézegetve azon merengtem, vajon érdemes-e mást is a várni ezen a piaci szegmensen a közeljövőben… A Brothers in Arms folytatását megismerve végül eldőlt: egyértelmű igen a válasz, hisz az új, dinamikus AI friss vért pumpálhat a taktikai síkon megfáradt játékba – és húzzunk be egy jó pontot a kooperatív multiplayerért is, amit ugye a Road to Hillből meglehetősen hiányoltunk…

Fallschhimgewehr 42

Az FG42, azaz Fallschirmgewehr 42, amely – mint a neve is mutatja – kifejezetten ejtőer-

nyős alakulatok számára lett kifejlesztve, finoman szólva sem volt tömegfegyver. Alig 7000 darabot gyártott csupán a német ipar, ezeket az 500. és a 600. SS-ejtőernyős alakulat szipkázta be. A 4,5 kg tömegű, kisméretű rohamfegyver meglehetősen bonyolult szerkezettel rendelkezett (ezért is akadozott a tömeggyártás), miközben az oldalt kiálló húszas tár, és beépített négyszeres optika markáns külsővel ruházta fel. A célzott lövésekhez félautomata, a közelharchoz automata mód dukált. A fegyver az akkoriban német szabvány-muníciónak tekinthető 7,92 mm-es Mauser lőszert köpködte meglehetősen jó hatásfokkal.

Brothers in Arms Earned in Blood

+ Az új dinamikus AI, az utcai harcok varázsa, és a multiplayer coop módja komoly ráncfelvarrást ígér

– A taktikai műfaj rákfenéje, a sablonos játékmenet mumusa figyel a sarkon

Összességében:
Az ősz egyik legütősebb kiadványa lehet, és végre eldől a dinamikus AI vs. sablonos taktikai elemek meccs...

Készültségi állapot: 60%

BLACK & WHITE® 2

fejlesztő > black & white studios **kiadó** > electronic arts **web** > www.lionhead.com/bw2

Négy éve várunk rá. Azt hittük, hogy sose fog elkészülni. És ugyan ez még mindig nem történt meg, de végre kaptunk egy kipróbálható verziót Peter Molyneux szuperjátékából, a Black & White 2-ből. A program egyszerűen elvarázsolt minket, napokig csak lényeink újabb és újabb mókáiról vagy éppen a városunk kialakításáról tudtunk beszélni – tapasztalatainkat exkluzív előzetesünkben adjuk át nektek!

írta • Grath

Black & White 2

A Lionhead már közel négy éve dolgozik keményen a Black & White 2-n. Nem aprózzák el a dolgot, a koncepción kívül mindent messzire hajítottak az első részből, és megduplázott programozó- és grafikus-legénységgel, hangyaszorgalommal ügyködnek a játékon. Ebből az egyszeri játékos vagy újságíró nem sokat vett észre; igaz, az E3 alkalmával mindig kaptunk néhány képet, a szerencsésebbeknek pedig rendszeresen megmutattak pár dolgot egy nyilvánvalóan korai állapotban levő demóból. Tulajdonképpen nem is reménykedtünk benne, hogy valaha elkészül a játék, akárhányszor szóba került, mindig csak legyintettünk, hiszen nyilvánvaló volt, hogy még évek kellenek a befejezéshez. Elképzelhetitek meglepetésünket, mikor megérkezett a hívás az EA magyar főhadiszállásáról: megjött a preview verzió a játékból; kíváncsiak vagyunk rá, vagy inkább megvárjuk az egy hónap múlva érkező végleges tesztelhető változatot. Nem sokat töprengtünk…

Ember még nem futotta le oly sebesen az Astoria-Blaha Lujza tér távot, mint mi akkor – ez úton is elnézést kérünk az agyontaposott járókelőktől!

Ha már túl sok a naplopó a városodban és nem akarsz az értékes fából lakásokra pazarolni, egyszerűen sorozd be a hajléktalanokat. Egy rövid kiképzés, egy erőltetett menet és jó eséllyel egyrészt legyőzünk egy ellenséges csapatot, másrészt pedig elveszítünk néhány éhenkórászt. A maradékot nyugodtan hajigáld bele a tengerbe!

ISMERKEDÉS

Már az első pillanattal elbűvölt a Lionhead, hiszen új logójuk varázslatosra sikerült. Persze ez nem annyira számít, de az egyelőre kissé puritán menüből elindított játék hasonlóan varázslatos lett. Előzetes verziónkban mindössze az első négy sziget kapott helyet a játékból, melyek közül ráadásul az indító megint csak az okításra szolgáló tutorial állomás. Itt derék tanácsadóink, a békés öregúr, illetve az agresszív démon elmagyarázzák az alapokat, amely az újoncoknak ugyan jól fog jönni, de az első rész kedvelőit talán nem fogja kellemesen érinteni, hogy ezt megint nem lehet elnyomni.

Ahogy az első részben, úgy most is egy ősi álmából ébredő istent alakítunk, és nagyjából az irányítás is azonos – elég az egérrel motoszkálni, azzal irányíthatjuk egész birodalmunkat. Első feladatunk legfőbb társunk (diktátoroknál: szolgánk), a titánunk kiválasztása lesz. Ugyan ekkor még csak kölyökállatok közül mazsolázhatunk, a jópofa lények már ilyenkor is legalább öt méter magasak. Négy ilyen lény, a tehén, a majom, a farkas és az oroszlán közül választhatunk, akik természetesen teljesen eltérő jellemmel rendelkeznek. Míg Sasa tehene meglehetősen lusta figurává nőtte ki magát, és legszívesebben egy ligetben hortyogott, az én farkasomból sikerült vérszomjas idegroncsot nevelni, akinek a parasztok felzabálása volt a legfőbb öröme.

A bemutatkozó sziget hasonló kihívásokkal vár ránk, mint amilyenekkel az első részben is találkozhattunk: kertbe gurult óriási sziklát kellett eltávolítanunk (nálam véletlenül a kertészre pottyant…), eltorlaszolódott folyónak kellett szabad utat engedni, és hasonló békés feladatok vártak ránk. Az idilli hangulatnak hamar vége szakadt, hiszen az ádáz azték seregek lerohanták a mi békés görög fővárosunkat. Ugyan néhány ügyes trükkel sikerült pár tucat katonát kivégezni (a felgyújtott szalmabálákkal való hajigálást például kifejezetten rosszul tűrték), amikor

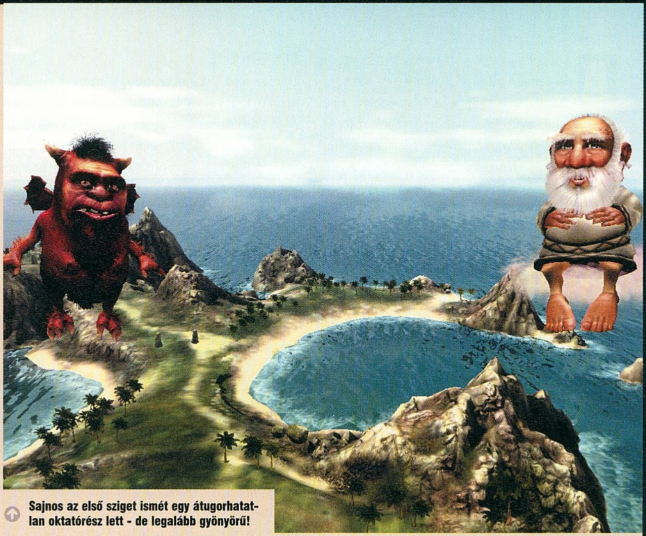
E gyanús alakok közül kell választanunk dédelgetnivaló kiskedvencet

Black & White 2

megjelent egy teljesen kifejlett gorilla-titán, minden reményünk odaveszett. Az idomtalan állat két tűzhányót idézett meg a városunk alá (a varázslatok új szintjét képviselő csodákból ez volt az egyetlen, amit az előzetes verzió megmutatott), úgyhogy a távozás hímes mezejére léptünk...

AZ RTS-EK ISTENE

A második szigetre maroknyi, kicsit még most is füstszagú peonnal, no meg derék tanácsadóinkkal érkeztünk meg. Ez a helyszín lényegében a városépítést és az RTS-részt mutatta be, noha kicsit harcolni is lehetett. Persze az első részben is kellett házakat meg templomot építeni, de ez most aprólékosan ki van dolgozva: közel 60 épületet rakhatunk le kedvünk szerint.



Sajnos az első sziget ismét egy átugorhatatlan oktatórész lett - de legalább gyönyörű!

A főtéren levő szoboregyüttes közepén mindig az az épület látszik, amelyre lakóink a legjobban vágynak. Először persze csak egy lakóház kell nekik, de hamar felébred bennük a vágy a templomba járásra, a sörözgetésre; ha védtelennek érzik magukat, hadseregre és védőfalakra van szükségük, ha pedig éhesek, akkor búzamezőket követelnek. Az építkezés a lehető legegyszerűbben van megoldva: az utakat szabadon rajzolhatjuk az egérrel, és bármelyik épületet felkaphatjuk, és máshol elhelyezhetjük – így jelezve, hogy oda is szeretnénk egy ugyanilyent. Ha nem nagyon törődünk a kivitelezéssel, henyélni szerető embereink lassan húzzák csak fel a házakat. Viszont ha felkapunk néhány peont, és ledobáljuk őket egy épülő ház mellé, szorgalmas építő válik belőlük (így hozhatjuk létre a többi „kasztot" is, búzaföldre rakva farmereket, érceknél bányászokat, ellenkező nemű emberekre dobva őket pedig khm... „főállású szaporodókat" gyárthatunk az általános, multifunkciós parasztból), lényünket is kitaníthatjuk építésre, de kétségtelenül az a leggyorsabb, ha isteni erőnkkel mi magunk húzzuk fel az épületeket. Vegyünk némi fát és szórjuk le az építkezésre: így rövidesen elkészül a kunyhó.

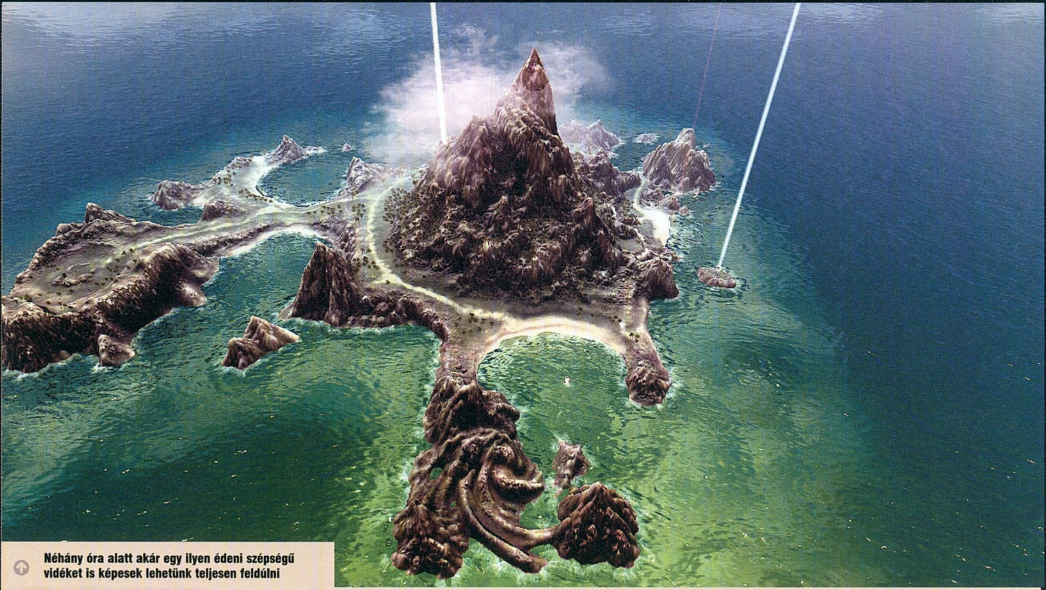
Minden épület növeli városunk fényét, és ez akár azzal is járhat, hogy a szomszédos települések lakói elejtenek kapát-kaszát, és áhítatos arccal elkezdenek határaink felé masírozni. Ha beengedjük őket, akár több száz lakossal is gazdagodhatunk (nem árt erre felkészülni egy tucatnyi új lakással...), ráadásul ilyenkor az összes kincsüket is magukkal hozzák, ami hatalmas nyersanyag-készletek alakjában jelenik meg. Ezen a szigeten nem nehéz elérni, hogy mind az öt apró falu békésen hódoljon be nekünk – én persze ehelyett inkább a farkasomat küldtem el, hadd nyűgözze le karmaival és fogaival az őslakosokat...

Vigyázzunk dédelgetett titánunk lelki épségére, és még véletlenül se küldjük a harc közelébe! Ehelyett inkább hagyjuk otthon, hadd szórakoztassa derék, keményen dolgozó embereinket, vagy segítsen a város építésében, a termés betakarításában, vagy éppen a bányászatban. Simogassuk sűrűn, és adjunk neki sok tápláló búzát!

HARCRA FEL!

Eme munka végeztével megnyílt előttem a harmadik sziget, ahol egy vérszomjas viking hadurat kellett legyőzni. Itt rögvest ki kell építeni a működő gazdaságot, fel kell húzni a védőfalakat, aztán rá lehet állni a hadakozásra. Néhány jókora sereget felállítva, plusz a titánomat felhasználva egész jól tudtam terjeszkedni. A hadak vezetése a szokásos RTS-módon történik, talán csak azt leszámítva, hogy a katonákat külön-külön nem tudjuk kiválasztani: ha létrehozunk egy 50 fős sereget, azt kizárólag egységben lehet mozgatni. A kisebb hadakat egy kattintással a fősereghez tudjuk csatolni, és az is megoldható, hogy titánunk mintegy tábornokként vezesse a katonákat.

Miután ezzel a havas pályával végeztem, jött az utolsó, negyedik sziget. Ez már elég méretes volt ahhoz, hogy nyugodtan, a saját tempómban tudjak fejlődni. Sajnos ez a szint már meglehetősen bugos volt, a sűrű fagyogatások miatt nem is tudtam legyűrni ellenfelemet, de legalább min-



Néhány óra alatt akár egy ilyen édeni szépségű vidéket is képesek lehetünk teljesen feldúlni

Ne tartsuk szegény titánunkat hal- vagy búzadiétán, adjunk neki sok proteingazdag húst, attól lesz szép nagy! A lehető legoptimálisabb az ellenfél katonáinak felzabáltatása, de ha ez épp nem kivitelezhető, nyugodtan etessük fel vele az éppen munka nélkül mászkáló lakosainkat...

den sürgetés nélkül tudtam terjeszkedni. Itt tűnt leginkább a szemembe, hogy ha a Black & White 2-t egy klasszikus RTS-hez kellene hasonlítani, akkor a Settlerst (nem az újat, azt szerintem hiba volt Settlers néven kiadni) nevezném meg. Befolyási zónánkat itt is épületekkel tudjuk növelni, a harci egységek gyártása abszolút nem fontosabb a gazdaság kiépítésénél, és a játékot mindenki a saját stílusának megfelelően tudja játszani.

APA LETTEM!

Természetesen lényünk is rengeteg változáson ment át az előző rész óta, már nem olyan gyámoltalan figura, mint az első részben. Eleinte a derék jószág persze minden kérdésével hozzánk fordul, de miután pár alapdologban eligazítottuk („Nem, nem szabad a raktárban elvégezni a nagydolgod, és igen, szabad megenni a parasztokat!"), magára talál, és egész jól el van odafigyelés nélkül is. Aki persze leginkább ezt szerette az első részben, az előtt nyitva áll ez a lehetőség – akinek viszont herótja volt a „tamagocsizástól", az végre megszabadulhat ettől a nyűgtől. Arra is lehetőség van, hogy lényünket megszabadítsuk szabad akaratától, hiszen speciális pórázokkal kikötve rákényszeríthetjük arra, hogy építsen, betakarítson, a civileket szórakoztassa, vagy éppen háborúzzon. A városkapuhoz ez utóbbi módon kikötve például remek őrhöz jutunk – ugyanis meglehetősen nagy sereg kell ahhoz, hogy legyőzzenek egy titánt...

Titánunk jellemének kontrollálása sokkal egyszerűbb lett, hiszen egy grafikus kijelzőn mindig látjuk, hogy simogatásunknak vagy ütlegelésünknek milyen hatása van a viselkedésére. Így aztán sokkal könnyebb a jó vagy a gonosz útra terelgetni, nincsenek olyan kiszámíthatatlan, fura eredmények, mint amilyenek az első részben sokakat elbűvöltek. Természetesen az még mindig áll, hogy titánunk, illetve városunk látványa attól függően változik, hogy mi magunk mennyire vagyunk kegyetlenek és gonoszok. Sajnos a végleteket a rövid előzetesben nem lehetett kipróbálni, de az én gonosz háztájimon már így sem nőttek virágok, és a farkasomon is megjelentek sebhelyek, szőrtelen foltok, no meg a karmai is kellemesen komorrá feketedtek...

BLACK & WHITE 2

ISTENI!

Több tucat oldalt lehetne megtölteni a Black & White 2 zseniális húzásaival, ám sajnos nincs ennyi helyünk – egyébként is, a következő számunkban jó eséllyel már a végleges, reményeink szerint hibamentes verziót tudjuk tesztelni, és ott mindenre kitérünk. Azonban addig is megemlíteném a megvalósítást, amitől bizony tátva maradt a szánk. A leglátványosabb vonás jelenleg is az, hogy a fűszálak között mászkáló hangyáktól egészen a felhők fölé ki lehet zoomolni – és ilyenkor persze a bogarak percegése is hamar szélzúgássá változik. De megemlíthetném lényünket, aki nem csak remekül kinéző szőrével, de teljesen emberi arckifejezésével is levett a lábunkról. Katonáink a hadjáratok közti szünetben gyakorlatoznak, esténként tábortüzet raknak, és úgy kártyáznak vidáman, a városban pedig a gyerekek rohangálnak a titán lábai között. Isteni erőnk kiteljesedésével az időt is kedvünk szerint állítgathatjuk, akár örökös éjjelben is tarthatjuk birodalmunkat – és ezzel szórakozva lehet leginkább tanulmányozni az egészen forradalmi árnyékolási rendszert. No és ott van még a vízeffekt, ami, nyugodtan állíthatjuk, messze a legjobb, amit valaha láthattunk! Fontos újítás a tribute-pontok megjelenése, amelyeket küldetések teljesítéséért, városunk fejlesztéséért kapunk. Ezekből vásárolhatunk új épületeket, játékokat az állatunknak, és még kismillió mást – sajnos előzetes verziónk ilyen szempontból még sok hiányosságot tartalmazott. (Ez a verzió egyébként még a legdurvább gépen is szaggatott – néha 5 fps köré lassult a játék – de a DVD mellett levő papíron maga Mr. Molyneux nyugtatott meg minden tesztelőt, hogy az optimalizálásnak még csak most kezdenek neki, és közepes gépen is játszható lesz a B&W2.) Egy játék mackóval babázva titánunk lassanként a jó jellem felé tolódik el – talán nem kell bizonygatnom, hogy az én derék farkasom inkább a vudubabával barátkozott. Érdemes volt szétnézni a szerkesztőség monitorain, hiszen mindenkinél más látszott. Sasa dundi tehenét okítgatta, labdázott vele, jól szórakozott a fényes jellemű, ám oktondi állat mókáin. Chris ezzel szemben abszolút a hatékonyságra ment rá, majma egy droid kitartásával építette a házakat, takarította be a terményt, gyakorlatozott a katonákkal. Az én birodalmamat Hancu hamar kinevezte Észak-Koreának, hiszen nálam katonás fegyelem uralkodott. A gazdaság nem volt túlságosan fejlett, ám a hajléktalanokat, az éhezőket egy-egy gyors sorozással mindig el lehetett tüntetni. Kim-Dzsong becenevű farkasom közben a legvadabb vágyait élhette ki – különösen szerette felfalni a falu nőit, és a tengerbe hajigálni a férfiakat. Természetesen a városok is másképp festettek: Sasánál a virágos mezőn mindenhol lámpások, kutak és díszfák voltak elszórva, Chris falujában minden kereszteződés derékszögű volt, a hatalmas lakótelep pedig utilitárius módon a falu közepén kapott helyet. Nálam pedig már megkezdődött a gonosszá alakulás, ronda indák, kissé romos épületek hevertek szerteszét.

Mintha nem is ugyanaz a játék lenne – és pont ez a zseniális lenne! Őszintén megvallom, nekem az első rész nem jött be maradéktalanul, komolytalan feladataival, önállótlan lényeivel sok gondom akadt. A második résznél ez már megváltozott, már ez a bugokkal teli verzió is elvarázsolt, így a Black & White 2 jelenleg az általam leginkább várt PC-s játék. No és ott van az a rengeteg dolog, amit még nem is tudtam kipróbálni: a titánok közti harc, az ostromfegyverek, az igazán nagy városok kialakítása, a többi varázslat, valamint a hatalmas erejű csodák bevetése – vagy mondjuk a 30 fps elérése. No de sebaj, egy hónapot már kibírunk...!

Nagyon fontos, hogy munkásaiddal jól bánj, elvégre ők képezik birodalmad alapját. Ha mindenki boldog, akkor gyorsan nő a lakosság, így mindig lesz elég ember a farmokon és a bányákban. Ha embereid szeretnek, az imák hatására csak úgy dől majd a mana, és mindenki nálad akar majd élni.

Stöki tartozása

Talán emlékeznek még néhányan arra, hogy legcinikusabb írótársunk, Stöki a következő szavakat rótta papírra áprilisban, miután hazatért a londoni Lionhead-látogatásáról: *„Hogy mikor játszhatunk ezzel a három ígéretes progival? A tervek szerint idén ősz végére mindhárom megjelenik, de a Molyneux-kalkulussal mindig számolni kell. Ha a Lionhead tényleg mindegyik játéknál tartja ezt a határidőt, minden olvasónkat meghívom egy üveg 12 éves Johnny Walkerre – azt hiszem, minimális kockázatot vállalok ezzel az ígérettel. A látottak alapján [...] szinte biztos vagyok benne, hogy a Black & White 2 csúszni fog."* Noha célunk egyáltalán nem a megbecsült kolléga pellengérre állítása, most mégis nekiszegeznénk a kérdést: Stöki, hol a pia?! A whiskey-igényléseket a stoki@pcguru.hu címre várja az érintett – ha tényleg olyan gentleman, mint szereti állítani, biztosan teljesíti ezt a fogadalmát is.

A baloldal biztosan nem szorul bemtatásra (Stöki), jobbra meg valami Mollinő...

pcg bétateszt

+ Minden tekintetben beváltotta a hozzá fűzött reményeket.

– Saját bőrünkön tapasztaltuk meg, hogy mennyi bug van még a játékban - ezeket mindenképpen ki kell javítani!

Összességében:

Gyönyörű, zseniális, forradalmi; megérte rá várni!

Várható értékelés:

93-96%

Pár óra, és állatunk tényleg titáni méreteket ölt

Mivel úgy éreztük, az előzetes verzió korántsem mutat meg mindent a Black & White 2 tudásából, elhatároztuk, hogy utánanézünk, mit is rejt majd a végleges verzió. Noha jelenleg éppen a végső hajtás, az utolsó hathetes hibairtás-optimalizálás zajlik a Lionheadnél, sikerült email-végre kapni a vezért, Peter Molyneux-t. Szerencsére igen jó kedvében volt, így nemcsak a játékról, de egyéb dolgokról is kikértük véleményét, még néhány régi urbánus legendára is rákérdeztünk.

PC Guru: Imádjuk az előzetes verziót (leszámítva a szaggatást és a lefagyásokat), és azon gondolkodtunk, hogy az ebben kipróbálható dolgokon kívül mi van még a tarsolyotokban...
Peter Molyneux: Hát először is csak az első négy pályát kaptátok meg, az utolsó hét szigetet egyelőre még senki nem látta – ezek a játékidő legalább 80%-át teszik ki. Maradtak még tartalékaink a varázslatok között is, ráadásul a csodákat egyáltalán nem lehetett kipróbálni. Meg persze rengeteg új egységgel, épülettel, tributepontokból megvehető dolgokkal is fogtok találkozni a végleges verzióban.

PC Guru: Imádtuk a farkasunkat és tehenünket nevelgetni, de azért kíváncsiak lennénk rá, hogy az itt választható négy lény mellett lesznek-e még más titánok is...
Peter Molyneux: Az első B&W-nál az volt az általános tapasztalat, hogy az emberek nem szívesen váltották le lényüket, mert érzelmileg kötődni kezdtek hozzájuk. Éppen ezért most nincs is ilyen opció, a tehén, a farkas, az oroszlán és a majom választhatók csak. Vannak persze más titánok is – mint az aztékok gorillája –, de azokat nem irányíthatjuk.

PC Guru: Mi van a multiplayer lehetőségekkel? Csak titkolóztok, vagy tényleg nem lesz ilyen opció?
Peter Molyneux: Megjelenéskor csak egyedül játszhatsz a Balck & White 2-vel; ha a multit is a végsőkig ki akartuk volna dolgozni, az hosszú plusz hónapokat jelentett volna. Ettől függetlenül létezik már működő verziója a többjátékos módnak, Ron Millarral szinte minden nap játszunk – és hadd mondjam el, általában én győzök! Azt még nem döntöttük el, hogy milyen módon – patch vagy kiegészítő formájában – jut majd ez el a játékosokhoz.

PC Guru: Az első rész megjelenése után úgy nyilatkoztál, hogy mivel az alapok megvannak, nem tart majd sokáig a második rész elkészítése. Nem csodálkozunk a végül három és fél éves fejlesztési időn, de érdekelne minket, hogy végül miért történtek így a dolgok...
Peter Molyneux: Lényegében az történt, hogy nem elégedtünk meg egy B&W 1.5-tel, hanem igazi folytatást akartunk – új játékmotorral, új mesterséges intelligenciával, új RTS-elemekkel.

PC Guru: Pontos megjelenési dátum van már?
Peter Molyneux: Jelen pillanatban két lehetséges dátumunk van, mindkettő kora ősszel, és csak két hétre vannak egymástól. Reméljük, szeptember legelején bejelenthetjük a végleges dátumot.

PC Guru: Korábban azt mondtad, hogy a Black & White egy öt részből álló sorozat lesz. Még mindig ez a terv?
Peter Molyneux: Igen, határozottan. A játékokban az emberek egyre többet tudnak a világról, egyre cinikusabbak lesznek, és egyre kevésbé fogadnak el téged istennek. Az első részben csak benned bíztak, most pedig már sokkal önállóbbak. Az ötödik rész már a mai időkben fog játszódni, ahol keményen meg kell dolgoznod azért, hogy a felvilágosult népek istenként bízzanak benned.

PC Guru: A Lionhead egy apró, baráti stúdióként kezdte, ahol egyszerre csak egy játékon dolgoztatok – akkor azt mondtad, eleged volt a sokprojektes Bullfrogból, a rengeteg, nem a fejlesztéssel kapcsolatos feladatból. Ma a Lionheadnél és szatellit-csapatainál legalább öt játék áll fejlesztés alatt...
Peter Molyneux: Még mindig úgy gondolom, hogy az eredeti Lionhead felállása a legideálisabb mód a fejlesztők jó közérzete szempontjából a játékkészítésre, és én magam imádtam azt a rövid korszakot. De sajnos a XXI. században ez a fajta munkarendszer nem igazán működik – nem lehet úgy megélni, hogy háromévenként egy játékot adsz ki. Ha nem változik meg a Lionhead, ma nem lenne Lionhead – szóval ezt a döntést egyáltalán nem bánom.

PC Guru: A Microsoft játékrészlegének vezetője az E3-on azt mondta, hogy biztosan lesz Fable 2. Erről tudsz valamit mondani?
Peter Molyneux: A túl sűrűn eljáró szám sok bajt okozott már nekem az utóbbi években, úgyhogy csak annyit mondhatok, hogy a PC-s Fable fantasztikusan néz ki, és szeptemberben meg is jelenik.

PC Guru: Mi újság a Black & White Next Generationnel és a BC-vel, a két korábbi konzolos tervvel?
Peter Molyneux: A Next Generation végül túlságosan ambiciózus tervnek bizonyult, úgyhogy sajnos véglegesen lelőttük a fejlesztést. A BC-project jelenleg pihen, az Intrepid [a BC-t fejlesztő csapat] legnagyobb része a Lionheadnél dolgozik.

PC Guru: Nem nagyon reménykedünk benne, hogy elárulod, de tudnál valami részletet mondani a Dimitriről?
Peter Molyneux: Tudod, Cathy [Cathy Campos, a Lionhead – egyébként rendkívül aranyos – PR-osa] szörnyű dolgokat tenne velem, ha bármit mondanék a Dimitriről. Hm, ennyit azért megkockáztatok: a Dimitri olyan játék lesz, amivel újraélheted a fiatalságodat!

PC Guru: Most, hogy az Elixir bezárta a kapuit, régi barátod, a designer Demis Hassabis visszatér a Lionheadhez?
Peter Molyneux: Nagyon szomorú voltam, amikor az Elixir csődbe ment, és noha Demis továbbra is az egyik legjobb cimborám, teljességgel megértem, hogy most egy ideig nem akar a játékiparban dolgozni.

PC Guru: Végezetül lenne néhány régi történet, amelyek azóta legendává lettek, és nem tudni, hogy igazak-e – megtennéd, hogy elárulod az igazságot ezekkel kapcsolatban? Például gyerekkorodban tényleg eladtad a húgodat a bennszülötteknek egy trópusi szigeten töltött nyaraláson?
Peter Molyneux: Igen, de ami még megdöbbentőbb, ennek ellenére még ma is jóban vagyunk!

PC Guru: Mi van azzal a sztorival, amely arról szól, hogy megpróbáltál kicsempészni egy kengurukölyköt Ausztráliából?
Peter Molyneux: Nem, ez egyáltalán nem így történt! Először is nem Ausztráliában voltam, hanem egy szafari-parkban. Ráadásul még a kocsiba sem volt hajlandó bemászni, betuszkolni se tudtam (pedig próbálkoztam keményen!), szóval a csempészést már meg sem tudtam próbálni.

PC Guru: Az igaz, hogy az első, hihetetlenül lelkes Populous-előzetes úgy született, hogy kipróbálás előtt leitattad az újságírót?
Peter Molyneux: Nem, nem teljesen így volt. Miután megnézte a játékot, elmentünk sörözni, és jó pár korsónyi adag elpusztítása után már volt bátorságom megkérdezni, hogy tetszett-e neki. Azt mondta, ez volt a legjobb játék, amivel valaha játszott. Soha többet nem mutattam meg neki a játékot megjelenés előtt, nehogy meggondolhassa magát – inkább mindig ittunk helyette!

PC Guru: Köszönjük az interjút, sok sikert a bugok kiirtásához!
Peter Molyneux: Köszi szépen, mindent megteszünk!

Dungeon Siege II

írta · Greg5

fejlesztő > gas powered games **kiadó** > microsoft **web** > www.gaspowered.com/ds2

A Gas Powered Gamest Chris Taylor alapította 1998-ban, miután máig nem tisztázott okok miatt kilépett a Cavedog csapatától a Total Annihilation elkészítése után. Stílust váltva, új cégénél mintegy három évig dolgoztak a 3D-s akció RPG-jükön, a Dungeon Siege-en, amiből több mint egymillió példányt adtak el, és melynek folytatása is maximálisan megérdemli a kasszasikert.

A Microsoftot lehet ugyan szidni üzletpolitikája vagy operációs rendszerei miatt (csak nem érdemes), de tény, hogy mióta 1997-ben a cég beszállt a játékiparba, rengeteg igényes és sikeres játék létrejöttében segédkezett kifogyhatatlan anyagi hátterével. Ugyan a százmilliókért felvásárolt fejlesztők többségét az Xbox szolgálatába állították, a PC-s játékpiacról sem vonultak ki, sőt ma is több Év Játéka jelölésre esélyes projektet futtatnak (Age of Empires 3, Rise of Legends). Idei első PC-s nagyágyúju-kat a szakma egyik legendájának, a Total Annihilationnel elhíresült Chris Taylornak köszönhetik, aki ismét megmutatta, mire képes a tehetség és elhivatottság, ha megfelelő szabadságot és anyagi hátteret kap.

Matematikai logika kalandozóknak: ha él és/vagy mozog, megölni, ha egyik sem, kifosztani!

„A DUNGEON SIEGE 2 A VALAHA KÉSZÜLT LEGJOBB JÁTÉKOM"

Ez a mondat Chris Taylor szájából közvetlenül a játék aranylemezre kerülése után hangzott el, és az úriember 17 éves játékipari múltjának tükrében elég súlyos kijelentés. Bár a Dungeon Siege első része egyértelműen a valaha készült legjobb fantasy hack'n slash játékok között van, a program egy idő után elég monotonná vált kidolgozatlan története és tárgyrendszere miatt. A rajongók elnézték az apró hiányosságokat, a Dungeon Siege hatalmas közösség épült ki, akik több száz moddal, kiegészítővel tették hosszútávon is izgalmassá a játékot.

Diablo 2

A Blizzard egyik legnagyobb klasszikusa 2000-ből. Technikailag rémesen elmaradott, de játékélményében, hangulatában máig nem talál legyőzőre. Harmadik részt akarunk!

92%

A második részben már nem néztük volna el az első hibáit és hiányosságait, így Chris Taylor a rajongókat meghallgatva komoly változásokat eszközölt a folytatásban. Ezúttal kidolgozott – helyenként talán túlságosan is... –, igen hosszadalmas fő- és mellékszториkkal ismerkedhetünk meg, a játék monotonitását pedig számtalan aprósággal sikerült megtörni. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a Dungeon Siege 2 első végigjátszásra is hozzávetőlegesen háromszor hosszabb a Diablo 2-nél, vagy a játék első részénél, egyértelművé válik, rég nem látott módon élvezetes egyjátékos hack'n slash-t kaptunk.

Bármit szóljanak is a zöldek, ezeket a rusnya fákat most kíméletlenül kivágjuk

CSAPATBAN AZ ERŐ

A játék legnagyobb eltérése a Diablókhoz képest, hogy teljes kalandozócsapatot irányíthatunk a küldetések során. Csupán első karakterünket alakíthatjuk ki kezdéskor, a csapat többi tagja fokozatosan csatlakozik hozzánk a küldetések előrehaladtával. Bandánkat tetszőlegesen bővíthetjük a helyenként felajánlkozó kalandozókkal, de semmi se kötelező: elvileg akár egy-két karakterrel is végigverekedhetjük magunkat a kazamatákon – de nyilván sokkal könnyebb dolgunk lesz, ha (a két keményebb nehézségi szinten) fokozatosan hat főre bővítjük partinkat. Fő karakterünket kivéve a tagokat bármikor lecserélhetjük más kincsvadászokra, és harcban is átvehetjük bárki felett a közvetlen irányítást.
Az első részhez hasonlóan mérsékelten ugyan, de közvetetten is beleszólhatunk csapattagjaink küzdelmébe. Formációkat adhatunk meg, egy pillanat alatt átválthatunk előre beállított felszerelés-összeállításaik között, illetve néhány konkrét (védd ezt, támadd azt, vonulj vissza stb.) parancsot is kiadhatunk. Rampage módban mindenkit megtámadnak, aki csak közelükbe kerül, Mirror módban pedig mindenki az általunk kiszemelt célpontot fogja gyepálni. Karaktereink többnyire igen intelligensen viselkednek, csak ritkán akadnak el a térképen, egy jól összeállított parti pedig szinte a játékos beavatkozása nélkül is életképes. Egyedül talán az önvédelem terén szenved hiányt az AI: társaink gyakorlatilag képtelenek még egyértelműen halálos helyzetből is megfutamodni, vagy akár csak normálisan gyógyítani magukat – bár az ilyen apró beavatkozásokat nagyon könnyen elvégezhetjük az RPG-harcrendszerekben ma már szokásos pause funkció hatása alatt.
Nagy eltérés az első részhez képest, hogy valamennyi karakter pátyolgatása, öltöztetése a nyakunkba szakad. Mindenkinek mi határozhatjuk meg, milyen irányba fejlődjön tovább, milyen képességeket fejlesszen ki, hogyan és mit bevetve harcoljon. Még nagyobb – kellemes – teher, hogy ezúttal a teljes felszerelkezést is nekünk kell megoldani minden karakternél. Mivel a játékban valami eszméletlenül sok fajta egy- és kétkezes, távolsági és közelharci fegyver, pajzs, amulett, gyűrű, és egyéb cucc található, és az ezek variálásával elérhető kombinációk száma is a végtelenhez közelít, minden valamirevaló kalandozó órákat fog eltölteni a karaktere felcicomázásával. Igazából két apróságba tudok csak belekötni a csapatrendszert tekintve. Nekem már háromnégy karakter teljes körű dédelgetése is rengeteg időmet kötötte le. Mindenkinek meghatároz-

Uwe Boll újra támad!

Megannyi karfaszaggatóan gyenge játék-film adaptáció után a német filmrendező-rém, Dr. Uwe Boll kaparintotta meg a Dungeon Siege vászonra vitelének jogait is. A produkció az úriember eddigi legnagyobb vállalkozása: mintegy hatvanmillió dollárt sikerült összekaparnia rá, ami már-már maffia-módszereket sejtet a háttérben, ugyanis Uwe korábbi művei kivétel nélkül a valaha készült legborzalmasabb filmalkotások örökranglistáján tanyáznak. Chris Taylor sincs elragadtatva a dologtól, ennek ellenére legutóbbi interjújában diplomatikusan úgy fogalmazott, hogy a nagy költségvetéssel, jó színészekkel (Jason Statham, Burt Reynolds) és rendezői gyakorlattal (micsoda...?) háta mögött herr Boll most végre tényleg megmutathatja, mire képes...

ni, hogy pontosan hogyan fejlődjön, milyen fegyvert és varázslatokat használjon, de elsősorban mindenre kiterjedően felaggatni rájuk az ezerféle páncélt, varázsgyűrűt, nyakláncot, varázskönyvet akár órákba is beletelhet, ezt pedig ugyebár legalább négy-öt szintenként újra kell gondolni az időközben megszerzett töméntelen mennyiségű új tárgy miatt. Jó dolog, hogy ennyi lehetőségünk van, de nekem egyszerűen nem volt erőm három-négynél több kalandozó teljes körű pátyolgatására, így a többiek helyét inkább az öltöztetést nem igénylő szerzetekkel (harci állatok, elementálok) töltöttem fel, akik ráadásul minden felesleges tárgyamtól is megszabadíttottak – ugyanis ők a rendkívül ötletes módon a különböző tárgyak elfogyasztásával fejlődnek. A másik kivetnivalóm, hogy ha megvan a jó kis csapatunk, akiknek tagjai a szívünkhöz nőnek (néha még egyedi módon kommentálják is az eseményeket), nemigen fogjuk őket lecserélni a játék során, bármilyen erős alternatívával is futunk össze. Bár ha túl monotonnak érezzük a játékmenetet, mindig megvan a lehetőségünk,

Egy kis pirotechnika mindig feldobja a kalandozást

Szépen akkurátusan pirosra textúrázzuk ezt a hómezőt

hogy két-három új karaktert bevéve mindent a feje tetejére állítsunk.

AZ OSTROM HETVEN ÓRÁJA

A Dungeon Siege 2 valószínűleg a valaha készült leghosszabb akció-RPG játékok egyike PC- és konzolszerte. Monumentális alkotás, gyakorlatilag az első fejezet kifilézése is addig tart, mint a Diablo 2 teljes végigvitele; csak-

hogy itt az első város után két ugyanolyan hosszú és élvezetes epizód vár még ránk!

Hogyan tudtak egy ilyen hosszú kalandot a fejlesztők igazán élvezetessé tenni, és hogy kerülték el csaknem tökéletesen a monotonitást? Először is ott van a már említett partirendszer, amely segítségével bármikor játékmenetet válthatunk: belebújhatunk csapatunk egy teljesen más harcmodort képviselő tagjának bőrébe, esetleg új embert bérelhetünk fel – ráadásul a csapatban történő vagdalkozás nyilvánvalóan sokkal élvezetesebb, mint az egyedül hentelés. Másodsorban ott vannak az előző részből átemelt, de jócskán feltupírozott RPG-elemek. Hőseink különböző passzív képességeit ismét csak úgy fejleszthetjük, ha használjuk őket. A karakternek továbbra is van egy általános fejlettségi szintje, de emellett külön szám jelzi a közel- és távharcban való jártasságot, valamint a különböző mágiafajtákban mutatott gyakorlatot. Ezek a használat során automatikusan fejlődnek, varázstudónknak például igen gyorsan elkezd nőni az intelligenciája, ha folyamatosan tűzlabdákat idéz, de emellett többi képessége fejlődésnek indul, csak persze sokkal lassabban. Szintlépéskor nem oszthatunk szét erő, ügyesség és egyéb pontokat, mindössze speciális, többnyire passzív képességeinket növelhetjük egy-egy ponttal. Minden karakternek négyfajta specialitása létezik, amiken belül tizenkét képességet találunk. Sajnos ezek kidolgozottsága a program talán leggyengébb pontja: nem csak hogy igen fantáziátlanok (például a különböző típusú sebzések és mágiatípusok sebzésének növelése X száza-

lékkal), de kevés is van belőlük, ráadásul ismétlik is magukat: például varázsló karakterünknél is kifejleszthetjük pontosan ugyanazokat a távolsági fegyverhasználati képességeket, mint az íjásznál…

A tárgyak használatához legtöbbször összetett követelményrendszernek kell megfelelnünk: meg kell lenni a megfelelő általános fejlettségi

szintünknek, emellett az adott tárgyra jellemző tulajdonságunknak – például elég erősnek kell lennünk, vagy legalább húszas szinten kell űznünk a támadóvarázslatokat. A játékban szinte a Diablo 2-t megszégyenítő mennyiségű tárgyat találhatunk, ráadásul némiképp a nagy elődből lopva, de itt is fellelhetők a különböző páncélkészletek, amiknek minél több darabját viseljük, annál több bónuszt adnak. Emellett a Diablo rúna- és ékköves rendszerét átvéve és kicsit összekombinálva, a különböző kis mágikus turbózókkal személyre szabott varázstárgyakat hozhatunk létre az „üreges" holmikból. Az

500 körül: Primitív, „ami mozog, ütöm" harcmodorú barbár hordák semmisítik meg Európa csaknem összes keleti és déli birodalmát.

1972 Világra jön Chris Taylor, a Dungeon Siege atyja.

1965 Allen Adham, a Blizzard vezéregyénisége, a Diablo ötletadója meglátja a napvilágot Los Angelesben.

1996 Megszületik az új stílust létrehozó örök klasszikus **Diablo**. A játék eredetileg körökre osztott RPG-stratégiának indult, de Allen Adham nyomására teljesen átalakították a koncepciót: a cél a szörnyek önfeledt mészárlása lett izometrikus felülnézetből. A játék lekéste a karácsonyi szezont, de elképesztő hangulatának, kihívásának, a fejlődés örömének köszönhetően kasszarobbantó siker lett.

1999 Furcsa módon a fejlesztők a Diablo sikere ellenére nemigen próbálkoztak a másolással (ahogy tették ezt az ekkoriban oly népszerű RTS-ekkel vagy FPS-ekkel). Az egyetlen, hangulatában és játékélményben is a Diablo mellé felnövő játék a **Darkstone** volt, ami csak egyjátékos módban lépett oda a Diablónak, de addiktív játékmenetével, 3D-s kivitelezésével és egyszerre két irányítható karakterével egyáltalán nem vallott szégyent.

A kardom tompa, az eszem is - de akkor is leverlek!

Chris Taylor, az örök PC-s

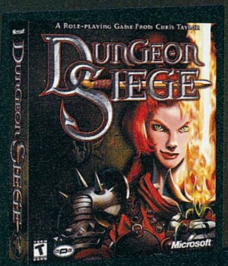
A neves játékfejlesztők mostanában sorban állnak át teljesen, vagy részlegesen konzolos projektekre: a BioWare KOTOR-ra és Jade Empire-re váltott a Baldur's Gate-ek után, az id Software párhuzamosan készíti a következő játékát PC-re és Xbox360-ra (hasonlóképpen járt a Quake 4 is), Warren Spector új Thief és Deus Ex játékai is nagyrészt a konzolos változatok miatt lettek olyanok, amilyenek. A következő konzolgeneráció közeledtével csak még jobban erősödik a trend: a Microsoft és a Sony szinte az összes nagyobb stúdiót a saját konzoljának próbálja megnyerni.

Chris Taylor viszont többször is megerősítette, hogy bár a Microsoft biztosítja anyagi hátterüket, soha nem dolgoztak Xbox projekten, és a jövőben sem szeretnének konzolra játékot készíteni. Chris imádja a PC-vel járó szabadságot, hogy a konzolgyártók nem szólnak bele munkájába, a technológia fejlődését folyamatosan kihasználhatja, és hogy az internet segítségével szoros kapcsolatot tarthat a rajongókkal – akik kedvükre alakítgathatják a mester munkáit. Chris következő játéka, a Total Annihilation nem hivatalos utódja, a Supreme Commander is ezt a jól kitaposott ösvényt követi tovább.

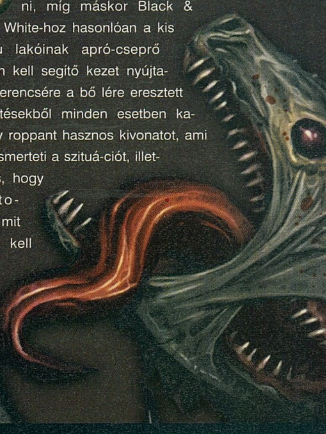
pedig csaknem természetes, hogy találhatunk mindenféle ritka, egyedi mágikus holmit, melyek bónuszai szintén igen változatosra sikerültek, ráadásul ezúttal a különböző támadó varázslatokat is szörnyeknél, illetve a boltokban találjuk meg. A mágiatudorok képességei csupán passzív hatásfoknövelők, tehát egy alacsonyabb szintű támadóvarázslatot a harcos is elsüthet, ha nála van a megfelelő tekercs – csak éppen mágusunk kezében ugyanez jelentősen hatékonyabban működik.

NPC-K ÉS SZTORIK

Szintén az RPG-elemekhez sorolható, hogy a játékban irdatlan sok, a világot színesítő karakterrel futhatunk össze – nem csak a három nagyvárosban, de akár a pályákon elszórt helyőrségekben, vagy a kazamaták mélyén is. Több mint kétszáz különböző figurával elegyedhetünk szóba, akik gyakran igen terjedelmes mellékszторikkal hűtik le a csata hevében lassan begörcsölni akaró klikkelgető ujjainkat. Ezen a téren a készítők kicsit át is estek a ló túloldalára: egy idő után igen fárasztó végighallgatni a városban található minden NPC szövegelését a küldetések után, főleg hogy a kis mondanivalók izgalmassági szintje igen változatos. Gyakran tényleg érdekes, izgalmas adalékokat kapunk Aranna világáról, néha a játékon végigvonuló fő történetszálat ismerjük meg jobban, vagy vicces, esetleg szomorú kis történetekkel gazdagodunk – de néha kis híján elalszunk a gyakran öt percnél is hosszabb mondókákon, főleg mivel ezek helyenként igen klisések és/vagy unalmasak. Sokat dobott volna a játékon, ha ezek felét inkább úgy ahogy van, kivágják, mert így sajnos elvesznek az igazán jó részek. Ennek köszönhetően az előző epizódban annyira kritizált, a folytatásra viszont durván feljavított sztori sem domborodik ki olyan erőteljesen



(vagy legalábbis nem első végigjátszásra), mert ugyan a történet banálisan indul, komoly izgalmakat tartogat, csak éppen ember legyen a talpán, aki hajlandó ezt kihámozni a sok-sok órányi, aránylag magas szintű angoltudást igénylő szövegelésből. Minden zsörtölődésem ellenére azért ezek a sztorizgatások jól színesítik az akciódús játékmenetet. Küldetések terén kicsit hasonló a helyzet, mint az NPC-knél: a megszámlálhatatlan fő- és mellékmegbízatásban akadnak gyatrák, és sablonosak is, de a többség jópofa, izgalmas, és kellő változatosságot nyújt (már amennyire egy hack'n slash játék esetén elképzelhető ez). A feladatok néha egymásra épülnek, nem egyszer fogunk teljes városokat, népeket megmenteni, míg máskor Black & White-hoz hasonlóan a kis falu lakóinak apró-cseprő dolgaiban kell segítő kezet nyújtanunk. Szerencsére a bő lére eresztett beszélgetésekből minden esetben kapunk egy roppant hasznos kivonatot, ami röviden ismerteti a szituá-ciót, illetve azt is, hogy pontosan mit is kell



2000 Az öt éve megjelent **Diablo 2**, bár technikailag elég elmaradott volt, hosszú távon, illetve többjátékos módban maximálisan meghódította a rajongók szívét. Az ismét rettentő jól sikerült szörnyszeletelés és fejlődési rendszer a millió cserélgethető tárggyal és százszázalékos hangulattal a mai napig tízezreket vonz a Battle.netre.

2001 A Blizzardból kivált kisebb csapat új alkotása, a **Throne of Darkness**, a hangulatos távol-keleti milió és a csapatban irtás ellenére sem tudott felnőni a Diablóhoz: a szamurájok világa és a leegyszerűsített RPG-rendszer nem fogta meg a rajongókat.

2002 A Total Annihilationnel félisteni státuszba emelkedett Chris Taylor új cégének első alkotása, a **Dungeon Siege** négy évig készült, és ez meg is látszott a programon: a hangulatos hentelés, az érdekes fejlődési rendszer és újítások a máig egyetlen méltó vetélytársát adták a Diablo 2-nek. Főleg a modolhatóságának köszönhetően komoly internetes rajongótábor épült ki köré.

2005 Az alapítók kilépése után a Diablo két részét készítő North csapat maradéka beolvad a központi Blizzard stúdióba, és folytatják immár négy éve titkos fejlesztésüket. Nincs olyan rajongó a világon, aki ne hinne benne teljes szívvel, hogy a **Diablo 3** az...

tennünk. Gyakran kell visszatérnünk korábban már meglátogatott helyszínekre is, illetve sok hely csak bizonyos képesség vagy tárgy birtokában nyílik meg. Szintén jópofa, hogy a pályákon – melyek a Diablóval ellentétben sajnos egyáltalán nem véletlenszerűen felépítettek, bármennyi újrakezdés után ugyanazokat a labirintusokat kapjuk – számos rejtett kapcsolót, titkos ajtót találhat a figyelmes kalandozó, amik még tovább színesítik a játékélményt.

GRAFIKA, ZENE, HANGULAT – ÉS AZOK A FONTOS APRÓSÁGOK

A grafika ezúttal nem olyan földbedöngölő, mint az előző rész esetén, de a grafikus motor ismét szépen jeleníti meg a legkülönbözőbb fantasy helyszíneket. Harcoljunk kazamaták mélyén, havas fennsíkokon vagy sűrű erdőben, a motor mindenhol szép és hangulatos textúrákkal dolgozik. Karaktereinkre erősen ráközelíthetünk, és bár kicsit kidolgozatlanabbak, mint a környezet, gyönyörűen látni rajtuk az utolsó rájuk aggatott felszerelést is. Bár a környezet lehetne kicsit élőbb, a varázslatok látványosabbak, a hatalmas tömegjelenetek ezekért az apróságokért kárpótolnak: fantasztikus érzés, amikor a hatfős partink irtja a szörnyek tömegét. A motor egyébként az ilyen tömegjelenetektől eltekintve szépen muzsikál gyengébb PC-ken is.

A zene az elődhöz hasonlóan ismét fantasztikusra sikeredett: a legendás Jeremy Soule ki tudja hányadszor bizonyította, hogy még mindig a világ egyik, ha nem a legjobb zeneszerzője. A csodálatos nagyzenekari dallamok nagymértékben járulnak hozzá a játék mesés hangulatához, és ahhoz hogy több tíz órán át sem válik unalmassá a mészárlás – bár egy ilyen monumentális alkotáshoz talán több és hosszabb zenei témát vártunk volna, főleg hogy néhány dallam gyanúsan az előző részből köszön vissza.

Gyakran találunk szent helyeket, ahol megtanulható énekekkel rövidtávon turbózhatjuk a teljes parti valamelyik tulajdonságát, vagy más jelentős segítséget kaphatunk. Speciális varázslatainkat is bevethetjük, ha nagyon szorul a hurok – bár ezek újratöltődése jó ideig eltart, tehát ajánlott megfontolni, mikor vetjük be őket. A szörnyek kellően változatosak, fifikásabbak és jobban felszereltebbek lettek, mint az első részben. Pár helyen még igazi kihívást jelentenek, bár tény, hogy egy mindenre odafigyelő, gyakorlott Diablo-játékosnak a pause használata nélkül is könnyűnek fog tűnni legtöbb helyen a játék, de a fejlődés öröme őket is kárpótolja – no meg ott van a két extra nehézségi szint negyvenes, illetve hetvenes szint feletti partiknak.

A játék kezelési rendszere méltó a Total Annihilation készítőihez: a legkisebb apróságokra is találunk szabadon átállítható billentyűt, a mindig látható, konfigurálható grafikus kezelőfelület pedig a legjobb és legátgondoltabb, amit ilyen játékban valaha láttunk, az apró segítségek, gombok, ikonok és egyéb figyelmességek felsorolása pedig oldalakon át tartana. Játékon belüli segítségeknek sem vagyunk híján: nem csak hogy minden apró trükkről részletes ismertetőt olvashatunk és a küldetéseket is szinte szánkba rágják, még az ellenfeleinkről is mindent megtudhatunk virtuális naplónk segítségével: mindegyik bestiának van egy kis története, megismerhetjük erősségeit, gyengéit, és pontos statisztikáit, a sebzésétől a tapasztalati pont-értékéig. Ezt nevezem igazi kényelemnek!

A többjátékos módban ugyan teljes partit irányíthat minden játékos, a csupán négy főre korlátozott multiplayer lehetősége és az, hogy gyakorlatilag itt is csak az egyjátékos mód küldetéseit játszhatjuk le egymással vállvetve, nem sokkal emeli a játék szavatossági idejét – a Dungeon Siege 2 multiplayer téren sajnos láthatóan meg sem próbált odaverni a Blizzard klasszikusainak.

EGYSZERŰEN ADDIKTÍV

A Dungeon Siege 2-n maximálisan látszik, hogy készítői profi, mindenre odafigyelő, magukat szívvel-lélekkel odatevő igazi veteránok voltak. Az, hogy egy ilyen viszonylag egyszerű játékélményt nyújtó játék ennyire odaszegezzen a monitorhoz, nagyon régen fordult elő velem (bár a WoW-ba a saját jól felfogott érdekemben nem mertem belevágni...). Többször is előfordult, hogy este nyolckor álltam neki a játéknak, reggel pedig én köszöntöttem kissé karikás szemekkel a szerkesztőségbe érkező meglepett rabszolgahajcsár szerkesztőimet, úgy, hogy időközben gyakorlatilag fel sem álltam a gép elől... Mindez nem a szigeti kicsapongásaim során elvesztett alsó végtagjaimnak köszönhető, hanem annak, hogy fantasztikus, addiktív eleggyé sikerül összegyúrni a Dungeon Siege különböző részelemeit. Sajnálom, hogy valószínűleg az MMORPG-ok dömpingjének köszönhetően ezúttal csak az egyjátékos módra koncentrált Chris Taylor csapata, de bátran állíthatom, hogy abban nagyon hosszú idő óta ez az első olyan játék, ami minden tekintetben felér a Diablo 2-höz – ennél nagyobb dicséret nem is kell ilyen jellegű játéknak.

Az öreg Szilszakállt rövidesen át fog lényegülni gyűjtóssá

Dungeon Siege 2

grafika	19/25
zene	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

90%

PC GURU index 5/5

+
- Kitűnő atmoszféra
- Hosszú és változatos játékmenet
- Sokszínű fejlődési rendszer, rengeteg gyűjtögethető tárgy

–
- Kidolgozatlan multiplayer
- Túl egyszerű skillrendszer

Diablo 2 92%
Dungeon Siege 87%
Divine Divinity 80%

Minimum gépigény: P3 1GHz, 256 MB RAM, 4 GB HDD, 32 MB VRAM

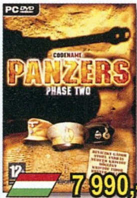
CD GALAXIS

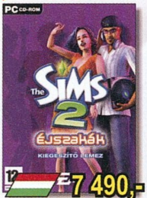
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

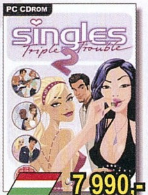
7 Sins HUN 7 990
Act of War dvd 5 990
Afrika Korps vs DR HUN .3 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Wonders 2 ....2 490
Airport Tycoon 3 és Lux..1 990
American Conquest....1 290
American C. Fight Back ..1 290
Amiga Classics 1 ....1 990
Amiga Classics 2 ....1 990
Apocalyptica 990
Arcanum 990
Armies of Exigo HUN....3 990
Army Men: Sarge's War....990
Atlantis Evolution HUN ...6 990
Aura....990
Autocracy pakk (4 játék) .1 990
Axis and Allies 5 990
Bad Boys 2 ....1 990
Bard's Tale dvd 7 990
Battlefield 1942 ....3 990
Battlefield 2 dvd....11 990
Beyond Divinity....3 990
Beyond Good & Evil 2 490
Blitzkrieg....1 290
Blitzkrieg: Barbarossa....2 990
Blitzkrieg: Green Devils ..2 990
Blood Omen 2 990
Breed....1 290
Brothers in Arms dvd 9 990
C64 Classics....1 990
C&C Generals Deluxe....3 990
Call of Duty "év játéka" ...3 990
Capitalism 2 HUN....990
Carmageddon TDR 2000 990
Cat in the Hat....3 990
Chaser HUN....1 990
Chronicles of Riddick....3 990
Claw 990
Close Combat First to F ..1 990
Colin McRae Rally 04....2 490
Colin McRae R. 2005 dvd 7 990
Conflict Desert Storm 2....990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...1 290
Cossacks 2 ....7 990
Counterstrike CondZero .2 990
Croc....1 990
Cross Racing Ch. HUN....4 990
Crusader Kings 1 990
D-Day HUN....3 990
Dead to Rights 1 990
Delta Force Xtreme 6 990
Demon Stone dvd 3 990
Devastation 1 990
Diablo....990
Diablo 2 + Lord of Destr*.3 990
Divine Divinity 1 290
Disney játékok, /-től 990
Doom 3....6 990
Doom 3 Resurrect. of E...7 990
Driver 1 990
Driver 3 dvd 5 990
Dungeon Lords 6 990
Dungeon Siege....2 490
Dungeon Siege 2* ....JÖN
Egypt 3 HUN 3 990
Emperor: Rise of M. K. 2 990
Empire Earth HUN....1 990
Empire Earth kieg. HUN ..1 990
Empire Earth 2 HUN....9 990
Enter The Matrix dvd 3 990
Etherlords HUN 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2 ....1 990
Everquest 2 dvd /online ..7 990
Evil Genius 3 990
Far Cry dvd....3 990
FIFA 2004....3 990
FIFA 2005....7 490
Fire Captain HUN 5 990
Fire Chief HUN 990
Flight Simulator 2004 ....12 990
Ford Racing 2....1 990
Freedom Force vs 3rd R..7 990
Freelancer....2 490
Full Spectrum Warrior 3 990
Gangsters 2 990
Gorky Zero HUN....1 990
Gorky Zero Aurora HUN ..1 990
Gothic 2 ....3 990
Gothic 2 kiegészítő 3 990
Grand Theft Auto 990
Grand Theft Auto 2 990
GTA San A. limited dvd .11 990
Great Escape....990
GTR (FIA GT Rac.) HUN...9 990
Ground Control 2 HUN 2 990
Guild Wars /online* 7 990
Gunship 1 990
Gyűrűk U: Király vissza...3 990
Gy.U.: Harc Középf.dvd...7 490
Half-Life Generations 3 ...3 990
Half-Life 2 "év játéka"* ..11 990
Halo....5 990
Hard Truck HUN 990
Harry Potter Bölcsek k. ...3 990
HP 2 Titkok kamrája....3 990

ÚJDONSÁGOK, ÚJ AKCIÓK!

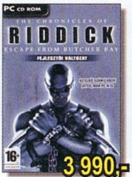
JÖN
Dungeon Siege 2

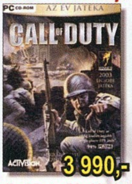

7 990,-
Panzers Phase 2

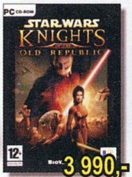

7 490,-
Sims 2 Éjszakák (09.09.)


7 990,-
Singles 2

6 990,-
Splinter Cell 3

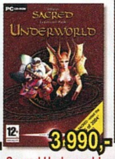

3 990,-
Riddick


3 990,-
Call of Duty "év játéka"


3 990,-
Star Wars KOTOR

3 990,-
Nexus

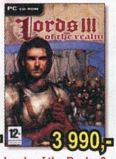
3 990,-
Evil Genius


3 990,-
Sacred Underworld

3 990,-
Gothic 2

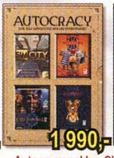
3 990,-
C&C Generals Deluxe

3 990,-
Men of Valor


3 990,-
Lords of the Realm 3

1 990,-
Hidden & Dang. 2.

1 990,-
H&D 2 Sabre Squadron


1 990,-
Autocracy pakk

1 990,-
Close Combat First to F.

2 490,-
TOCA Race Driver 2

990,-
Stronghold

HP 3 Azkabani fogoly 3 990
Hearts of Iron 2 ....9 990
Heaven and Hell....1 290
Heavyweight Thunder 1 990
Heroes of Might & M. 2....990
Heroes 3 Complete 1 990
Heroes 3 Essential HUN ..1 990
Heroes 4 Complete HUN .4 990
Hidden & Dangerous 2 ....1 990
H&D 2 Sabre Squadron ...1 990
Hitman 2....2 490
Homeworld 2 HUN 2 990
House of the Dead 3 ....4 990
Hulk....2 990
IGI 2....2 490
IL-2 Sturmovik....1 990
IL-2 Forgotten Battl HUN .2 990
Imperial Glory....9 990
Imperium Galactica 2 HUN.990
Industry Giant 2 HUN....990
Inkvizíció HUN....990
Italian Job 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jeanne D'Arc HUN 5 990
Juiced 7 990
Jurassic Park Op. Gen. ...2 990
Kelták királya HUN....1 990
Kill Switch....1 990
King of the Road 990
Knights&Merch. 2 HUN ...1 990
Korea: Forgotten C HUN .1 990
Larry Magna Cum Laude.3 990
Lego játék 17 féle, /db 1 990
Lego Star Wars 7 990
Légió HUN 990
Lock On 2 490
Lords of the Realm 3 ....3 990
Mahjongg Master 5 ....1 990
Medal of Honor....3 990

Medal Pacific Ass., dvd...7 490
Medieval Lords HUN....7 990
Men of Valor 3 990
Midtown Madness 2....2 490
Might and Magic 7....990
Might and Magic 9....1 990
Monopoly Tycoon 1 990
Morrowind csomag....2 990
Mortal Kombat 4....990
Myst 4 dvd,HUN 3 990
Myst URU Ages beyond. .1 990
Nagy Balhé HUN 990
Nagy Sándor, a hódító....2 490
NHL 2006* 11 990
NFS Hot P. 2 +NBA 2003 .2 990
NFS Underground....3 990
NFS Underground 2....7 490
Nexus HUN 3 990
No Man's Land 1 290
Outcast 1 990
Pacific Fighters HUN 3 990
Panzers Phase 1 HUN....4 990
Panzers Phase 2 dvd HU.7 990
Painkiller....2 490
Painkiller:Battle out of 3 990
Painkiller csomag 4 990
Pirates! (Sid Meier) 3 990
Pirates of the Caribbean .2 490
Platoon HUN....1 990
Pokoli Szomszédok HUN 2 990
Pokoli Szomszéd. 2 HUN.5 990
Pop Life HUN....4 990
Port Royale 2 HUN 7 990
Postal 2 HUN 1 990
Prince of Persia Sands....2 490
Prince of P. Warrior With 6 990
Pro Evolution Soccer 3 ...2 990
RS3 Raven Shield Gold ...2 490
Rally Trophy HUN 990

Return To Castle Wolf. E.3 990
Richard Burns Rally 3 990
Rise of Nations....6 990
Road to Fame HUN 1 990
Robin Hood: Defen.HUN .1 990
Rollercoaster Tycoon 3 ...5 990
Rollercoaster 3 Soaked ...5 990
RPM Tuning HUN 1 990
Runaway HUN 1 990
Rune....990
Sacred Plus 3 990
Sacred Underworld....3 990
Screamer 4x4 HUN....990
Settlers 5....9 990
Settlers 5 kiegészítő 4 990
Severance....990
Shadow Ops Red M. dvd.3 990
Sherlock Holmes ezüst f. 3 990
Silent Hunter 3 dvd....9 990
Simpsons Hit & Run 2 990
Sim City 4 ....3 990
Sims 1 Deluxe 7 490
Sims 1 kiegészítők, /db ...4 990
Sims 2 HUN, dvd....12 990
Sims 2 Egyetem HUN 7 490
Sims 2 Éjszakák HUN*....7 490
Sinbad....3 990
Singles HUN 4 990
Singles 2 HUN 7 990
Soldier of fortune 2 gold .3 990
Soliders of Anarchy HUN 1 990
Soldiers: Heroes of. dvd .2 490
Soul Reaver 2 990
Space Colony 990
Space Hack HUN....3 990
Spellforce 2 990
Splinter Cell....1 990
SC Pandora Tom. HUN 3 990
SC Chaos Theory dvd 6 990

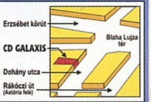
Starcraft és Brood War....1 990
SW Battlefront....9 990
SW Galaxies pakk /onl....7 990
SW Jedi Outcast 3 990
SW Jedi Academy....3 990
SW KOTOR....3 990
SW Republic Commando 6 990
Streets Racer 2: Fast Dr. .1 990
Stronghold....990
Stronghold 2....7 990
SWAT 4 ....9 990
S.W.I.N.E. HUN 990
Temple of Elemental Evil 3 990
Thief 2 990
Throne of Darkness 990
TOCA Race Driver....1 990
TOCA Race Driver 2 dvd .2 490
Tomb Raider Chronicles .1 990
Tony Hawk's Undergr 2...7 990
Top Spin 3 990
Trackmania HUN 3 990
Trackmania Sunrise HUN 7 990
Unreal 2....3 990
Unreal Tourn. 2004 dvd...3 990
V-Rally 3....3 990
Vampire Bloodlines 3 990
Victoria....1 990
War of the Ring 2 990
Warcraft 3 ....3 990
Warcraft 3 Frozen Thron. 2 990
Warlords 4 HUN 1 990
Wings of War dvd 1 490
Wizardry 8....990
World of Warcraft /online. .Hívj
Worms 2....990
Worms 3D....3 990
Xpand Rally HUN 2 990
XIII - HUN 1 990
Zoo Empire HUN 5 990

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig



Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával
www.galaxisnet.hu

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!
Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. További információk honlapunkon olvashatók. Jelentkezés az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

Évtizedes siker

irta · Grath

FIFA 06

fejlesztő > ea canada **kiadó >** electronic arts **web >** footballcommunity.ea.com

Itt az ősz, a sportjátékok szezonja, mi meg lassan gondban leszünk, annyiszor kell majd megfogalmaznunk a cikkek elején, hogy ki is az az EA Canada... Most mondjuk legyen távirati a stílus: Vancouver, több mint ezer fejlesztő, évente egy rakás sportjáték, százmilliós bevétel.

Az elmúlt két évben folyamatosan dicsértem az EA teljesítményét, hogy – a rengeteg megalapozatlan kritika ellenére – minden új FIFA-epizód hatalmas újításokkal és remek apróságokkal volt teleszórva. A 2003-as verziótól kezdve a sorozat hatalmas lépésekkel fejlődött (leszámítva talán a kissé lapos Euro 2004-et), és ez a legutóbbi résznél, a Bajnokok Ligáját feldolgozó UEFA 2005-nél teljesedett be, ami egyedi sztori-módjával és remek játszhatóságával teljesen lenyűgözött bennünket. Igazán kíváncsi voltam rá, hogy a menetrendszerűen, októberben érkező új FIFA most miben fejlődik majd – a fejlesztők ugyanis azt ígérték, hogy ez a rész a foci szeretetéről, ünnepléséről fog szólni...

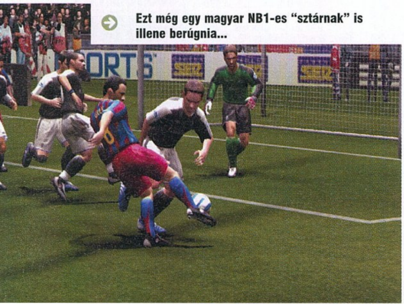
FUTBALLÜNNEP

Szó mi szó, az ünnepi hangulattal nincs baj. Végre megint igazi tévéfelvételekből álló intrója van a játéknak, ráadásul minden eddiginél felemelőbb hangulatú az összeállítás. Talán így leírva nem hangzik túl jól, de a pánsípos-dobos zenére bevágott hatalmas gólok, védések, gólörömök igencsak meghozzák az ember hangulatát egy kis játékra. A főmenüben csak tovább fokozódik a hangulat – ott emlékezetes gólok rádiókommentárjai várnak ránk. Sőt, idősebbek örömére, rögtön felkínálja a program a lehetőséget, hogy megmérkőzzünk a Classic XI nevű csapattal, amelynek tagjai között Zicótól Hagin át Cantonáig csupa híresség található.

Amúgy szinte minden menünél találhatunk egy-egy olyan opciót, ami a focit ünnepli. Hol a FIFA-sorozat eddigi darabjairól találunk rendkívül érdekes összeállítást, hol az Eto'o-val készült interjút tekinthetjük meg. Máshol a legjobb európai bajnokságok legszebb pillanatait élhetjük át újra, a FIFA Retro menüpontban pedig az utóbbi tíz év legszebb góljait nézhetjük meg (pl. Beckham félpályáról lőtt gólja, vagy egy gyönyörű Ronaldinho-találat még a PSG színeiben). A konzolverziók külön érdekessége, hogy tartalmazzák az eredeti FIFA 94-et – hogy ez miért nem fért el a PC-s verzió mellett is, az rejtély...

KARRIERISTÁKNAK

Legnagyobb sajnálatomra a jóslatom nem teljesedett be, és az UEFA sztori-módja nem tért vissza az új részben. Van ehelyett felturbózott menedzser-mód, ahol 15 éven keresztül vezethetünk egy csapatot, szabályozva minden apróságot, de ez sajnos nem ér fel azzal a jól kitalált küldetésrendszerrel, ami az UEFA-ban szerepelt.



Ezt még egy magyar NB1-es "sztárnak" is illene berúgnia...

NextGen

Valószínűleg az az oka annak, hogy ilyen keveset fejlődött a FIFA az előző részhez képest (a játékmenetet illetően), hogy a cég gőzerővel dolgozik a program – és minden más játéka – következő generációs konzolokra szánt változatán. Az E3-on már kipróbálhattuk az Xbox 360-as verziót, és bizony leesett az állunk tőle. A grafikai különbség egészen elképesztő (mint amikor a sprite-ok helyett először alkalmaztak 3D-s karaktereket), és ennek köszönhetően a játék is sokkal életszagúbb lett. A tizenegyesnél összpontosító Ronaldo és Dida, az esőben teljesen elázó focisták, a szabálytalanság után vadul vitatkozó hátvéd és csatár látványa totálisan lenyűgözött minket. Sajnos azt nem sikerült kiderítenünk, hogy ezt a játékmotort mikor kapja meg a PC-s verzió, de az elejtett célzásokból arra következtettünk, hogy ez még jövőre sem vehető biztosra...

Aki ennyi védő között kapura tud fejelni, meg is érdemli a gólt

Azért sem sütünk el több szóviccet szegény Eto'o nevével! Sto Eto'o? - kérdezi az orosz...

No mindegy, kesergés helyett inkább lássuk, mit is kínál ez a játékmód. Miután kiválasztottuk csapatunkat (az első évadban a legnagyobb gárdák – mint mondjuk a Manchester vagy a Barca – nem érhetők el, csak akkor vesznek fel minket ilyen helyekre, ha már bizonyítottunk), szponzort is kell választanunk. Minden cég külön fix összeget ad a meccsek után, és különböző bónuszokat, ha elérünk ilyen-olyan célokat, megnyerünk különböző kupákat. Legnagyobb meglepetésemre a szponzorok között a Nemzeti Sport is szerepelt, úgyhogy derék legényeimet a magyar sportújság fizette! A másik bevételi forrásunk a jegyeladás, ami természetesen nem független a teljesítményünktől. Elég két-három nagyobb zakó, és máris ezek maradnak otthon a nem anynyira elhivatott rajongók közül. Persze ha szalad a szekér, nincs ilyen gond, és ha híresebb csapatot látunk vendégül, a jegyárakat is szemrebbenés nélkül megemelhetjük. A bevételt persze vissza kell forgatnunk: ebből fejleszthetjük az orvosainkat, az új tehetségekre vadászó kémeket, vagy éppen a különböző posztok edzőit.

A legérdekesebb vonása azonban ennek a játékmódnak az, hogy bizonyos időközönként vezetőedzőként különféle kérdésekre kell válaszolnunk. Gondolom még a teljes repertoár igen kis részét láttam, de így is rengeteg fura problémával találkoztam. Például tanácsot kellett adnom a játékosoknak, hogy milyen hangnemben írjanak bemutatkozást egy gyerekeknek szóló sportlapnak. Én azt tanácsoltam, hogy mindenki adja saját magát, ami persze azzal járt, hogy nem éppen szalonképes dolgok is megjelentek – így azonnal csökkent 3 százalékot a rajongói bázisom. Máskor viszont jól sült el a dolog: egy sértődött játékosom nem akarta visszaadni a tiszteletdíját, miután nem ment el egy rendezvényre – itt nem őt küldtem vissza, nem is az érdeklődő rendezőket küldtem melegebb éghajlatokra, hanem a legjobb játékosomat küldtem el ingyenesen a következő ilyen buliba. Az eredmény: boldog játékosok, kellemes sajtóvisszhang, és megerősödött edzői pozíció.

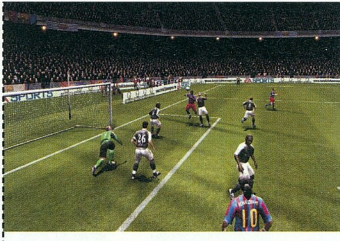
LÉNYEG A LÉNYEG

Bár a fent említett apróságok igen jól sültek el, a legfontosabb azért mégiscsak az, hogy maga a focizás, a játékélmény jó legyen. Ezzel sincs, bár azért rendesen keseregtem az Off-the-Ball opció (amikor egy kontrollerrel két játékost lehetett egyszerre irányítani) elvetése miatt. Van viszont több tonnányi új mozgás, melyek jó részét – okosan – a Konami-féle Pro Evolution Soccer-sorozatból lopták. A cselezések, a labda fedezése (ha valaki billentyűzettel játszik, ehhez a meglehetősen kacifántos helyen levő C gombot nyomkodja vadul!), a lökdösődés, saját magunk szöktetése, a kényszerítőzés, vagy éppen a keresztlabdák animációi mind-mind igen jól néznek ki. Ráadásul, ami talán még fontosabb,

Pro Evo 4

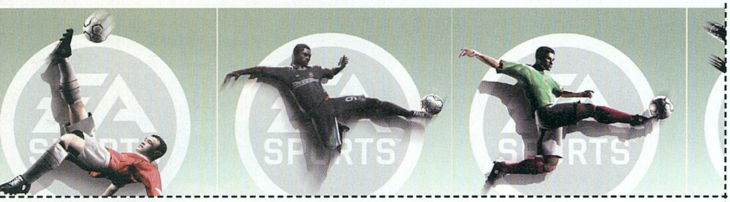
Konami sorozata hagyományosan kevésbé látványos és agyonreklámozott, mint a FIFA, cserébe sokkal jobban hasonlít az igazi focira (jóval nehezebb is a mesterévé válni...).

93%



használhatók is! A felállt védelmet most már nem csak a szöktetésekkel, hanem kényszerítőzéssel is remekül át lehet játszani, a labda fedezése pedig akkor hasznos igazán, amikor a társak kicsit lemaradtak, és hosszú másodpercekig egyedül kell tartanunk a labdát. Ezek az újítások nem okoznak hatalmas változást a taktikában, és sajnos az oldalról beadott labdákat továbbra is akkora eséllyel lehet befejelni, hogy az már majdnem csalásnak számít...

A bevethető taktikákat megint megújították, bár ezekkel jó ideig bajban voltam, hiszen csak egy kéttagú rövidítéssel jelzi őket kapcsolgatás közben a program (a tesztverziót hetekkel az utcai



megjelenés előtt kaptuk meg, viszont nem járt hozzá kézikönyv – valamit valamiért). Mindenesetre a Tactics Help menüpontban megtaláltam ezek leírását, ám a gyakorlatban nem annyira jöttek be. Egyedül a lesreállítást tudtam rendesen alkalmazni, bár itt többször – általában az automata karakterváltásnak köszönhetően – én magam rontottam el a taktikát. Az eredményjelző mellett levő pontok jelentésére sokáig nem jöttem rá, és végül az egyik fejlesztőt kellett megkérdeznem erről. Az eredmény: ezek a csapat hangulatát, morálját jelzik. Néha meglepő változásokat mutatott (egyszer egy rúgott gól után csökkent...), és a hatása amúgy is meglehetősen észrevehetetlen volt.

A pontrúgások rendszere sokat egyszerűsödött tavaly óta: csak egy piros nyilat kapunk (közvetlen szabadrúgásnál még azt sem) – így csak ezt kell beirányoznunk, és megnyomni a beadás vagy a kapura rúgás gombját. Nincs több lökdösődés szögletnél, viszont a szabadrúgások továbbra is halálosan veszélyesek – szerintem alapos melléfogás volt ez a változtatás.

ÖTÉVES TECHNIKA

Mivel a fejlesztőknek évente kell kirukkolnia egyegy új FIFA-résszel (no meg cirka 289 másik sportjátékkal...), nem várható el, hogy minden rész új grafikus motort kapjon – de az, hogy már négy éve gyakorlatilag ugyanúgy néz ki a játék, az elég gáz. Az idei verzióban mondjuk látványosabban koszolódik a ruha, és van néhány új ünneplési animáció, de például a közönség minden meccsen ugyanolyan ocsmány kétdimenziós, barnásszürke papíremberekből áll, ami elég zavaró. Jó, van kilenc új stadion, meg néhány tucat új, felismerhető arcú játékos, és már be lehet kapcsolni a partjelzőket is (nagy rúgások után elég mókás, hogy mindig a labda felé néznek), de ettől még nem fogok hanyatt esni.

A kommentárt az UEFA-hoz hasonlóan ismét Clive Tilsley és Andy Gray szolgáltatja, és a hibák is ugyanazok, mint abban a játékban: a derék kommentátorok nincsenek tekintettel a meccsen korábban történtekre. Például lecserélek egy két gólt szerző játékost az 50. percben, hadd pihenjen, erre közlik, hogy „az edző nem volt megelégedve vele, rá is fért, hogy lehozták". Ez főleg azért idegesít, mert korábban, amikor még John Motson tolta a szövegeket, ezt sikerült már egyszer megoldani...

A fejlesztők igen büszkék arra, hogy a beépített editorral mennyi mindent el lehet érni – persze ez nem a modkészítőknek való, mindentudó Creation Center, de lehet vele új csapatokat, játékosokat készíteni, akiknek arcát is kedvünk szerint formázhatjuk. A magam részéről öt percet sem töltöttem el ezzel, de ha valaki arra gerjed, hogy verejtékes órák árán kidolgozza az NB4-es Jászbivalyhónaljai Kenyérpusztítók SC élethű mását, az megteheti.

Rossz játéknak abszolút nem lehet a FIFA 06-ot nevezni, erről szó sincs. Én azonban kicsit csalódtam benne, több újítást vártam, valamint azt, hogy az UEFA zseniális megoldásai tovább élnek majd itt is. Elismerem, ez utóbbi igencsak szubjektív szempont, de hát ez ellen nemigen tudok sokat tenni. A körítés mesteri, tényleg a foci szeretetéről szól minden, az edzős játékmóddal sincs különösebb baj, csak éppen valahogy többet vártam. Ebben is az EA a hibás egyébként, hiszen az utóbbi részek ilyen téren alaposan elkényeztettek – remélem a még be nem jelentett, de biztosan készülő World Cup 2006 szintén ilyen kényeztető alkotás lesz... Nagyon kíváncsi leszek rá, hogy a Pro Evo 5 milyen újdonságokkal szolgál, hiszen az eddigi információk szerint a grafikai fejlődésen kívül idén ott sem lesz forradalom.

Most levesszük a labdát hassal, aztán bekúszunk a vele a tizenhatosig, hátha kapunk egy potya 11-est

FIFA 06

grafika	18/25
zene	14/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	14/15

90%

PC GURU index 5/5

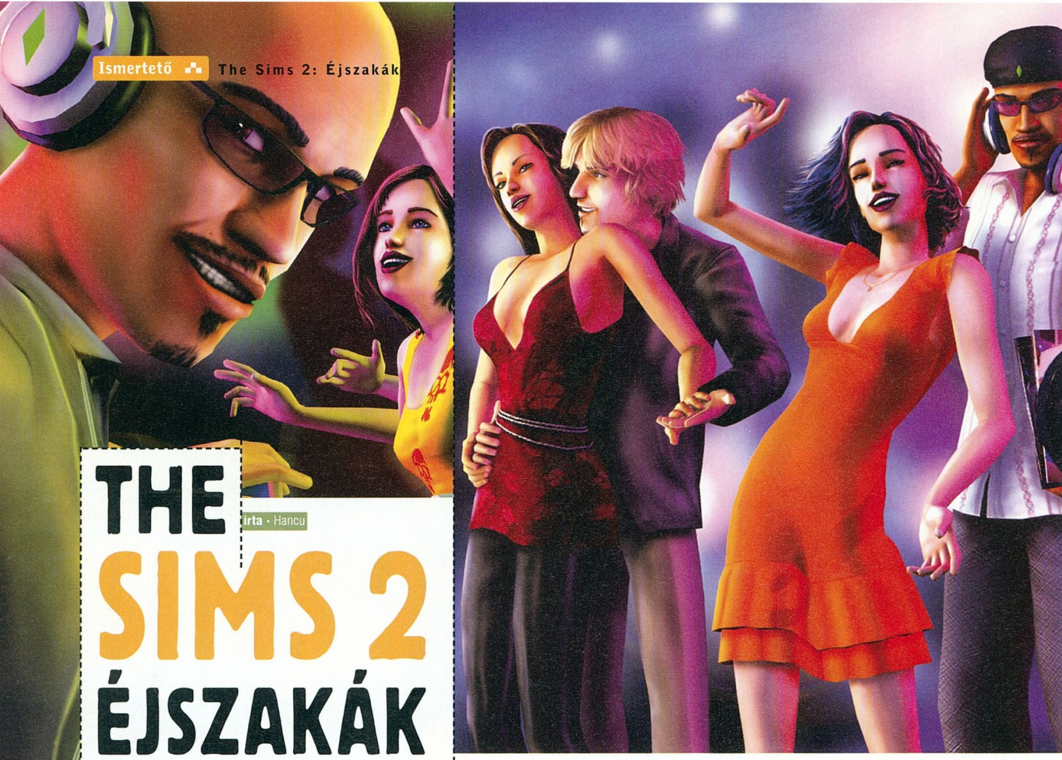
\+ Sokkal jobban lehet cselezni, mint eddig bármikor
\+ Jó dolgokat loptak a Pro Evo-szériából

– A grafika szinte semmit nem javult
– Az UEFA 2005 újításait elvetették

UEFA 04-05	96%
Pro Evo Soccer 4	93%
FIFA 2005	93%

Minimum gépigény: P3 1.3 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1.2 GB HDD

Minden, amit tudni akarsz a csocsóról...
RepublicofArt
Hol van szabad asztal? Merre nyomulnak a legjobb játékosok?
Gyere a Startlapra, Magyarország legjobban rendezett keresőoldalára,
ahol a csocsóról rendszerezve, áttekinthetően kapsz választ minden kérdésedre.
startlap.hu
minden, amit tudni akarsz
www.startlap.hu
autó
utazás
ingatlan
férfiak
nők
infotech
állás
szórakozás
oktatás



THE SIMS 2 ÉJSZAKÁK

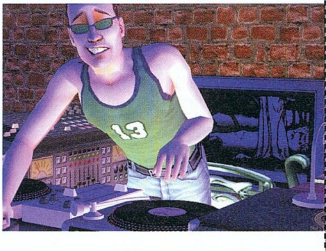
írta • Hancu

fejlesztő > maxis **kiadó >** electronic arts **web >** www.electronicarts.hu

A Will Wright alapította legendás Maxis csapat rengeteg sikeres, és néhány sikertelen Sim-játék után '97-ben került az Electronic Arts birtokába 125 millió dollárért. A társaság azóta az EA Redwood Shores-i stúdiójának részeként dolgozik, és futószalagon szállítja a milliós eladású Sims-játékokat.

Az Éjszakák félig-meddig bevallottan a Sims 1-hez készült első igazán sikeres kiegészítő, a Hot Date felújítása, vagyis a központi elem a partizás, a bulik, a randik, és az intimkedés lesznek. Az új kiegészítő eleinte tulajdonképpen csak egy pici gomb formájában bújik meg a Sims 2 kezelőfelületén, amivel a nappal és az éjszaka között tudunk váltani. Az így bekapcsolt éjszaka pedig nem olyan, mint az eddigi sima „ki-ki nyugalomba'" típusú éjjelek – épp ellenkezőleg, ilyenkor indul be az élet a kiegészítő által generált belváros tucatnyi szórakozóhelyén. Különféle stílusú éttermek, bárok, diszkók, bowlingpálya, klubok; minden, ahová csak egy vérbeli „party animal" vágyhat!

Minden Sim számára meg van határozva, hogy mire indul be, illetve mi az, ami kiábrándítja – általában banális külsőségek: hajszín, arcfestés és hasonlók. Ezeket szerencsére nemcsak a magunk irányította Simekről tudjuk, de bármikor feltérképezhetjük az aktuális kiválasztottunkat is, így gyorsan megtudhatjuk, hogy érdemes-e küzdenünk a kegyeiért, vagy jobb, ha más áldozat után nézünk, mert úgysem passzolunk össze. (Ha nem stimmel hozzánk álmaink asszonya, akkor sincs nagy gáz, vehetünk a javasasszonynál szerelmi bájitalt...)



Az eddigi életcélok mellett megjelent egy új, az igen szimpatikus „élvhajhász" – az ilyen Sim számára szórakozásból, és az ellenkező nem (vagy ízlés szerint az azonos – ez a korlátlan lehetőségek játéka...) meghódításából áll az élet. Ajánlott ilyen típusú Simet indítani (vagy egy már meglevőt „átnevelni"), ha alaposan fel akarjuk térképezni az Éjszakák minden újítását.

INDUL A PARTI!

Az Éjszakák nagy újdonsága a bulizás, illetve a randizás. Előbbi tulajdonképpen már az Egyetemben is megjelent valamilyen szinten, amikor a klubhelységben együtt szórakozott az eljövendő értelmiség; itt ez jócskán továbbfejlesztve tér vissza. Ha valakivel egy társaságba verődünk, azt a feje fölött kékre váltó „Sims-kristály" jelzi.

Csalások

A Ctrl-Shift-C billentyűk lenyomása után élhetünk a csaló kódokkal:

familyfunds NAME X: X Pénzösszeggel növeli a NAME nevű család vagyonát.
unlockCareerRewards: Az aktuálisan kijelölt sim azonnal hozzájut az összes karrier-jutalomtárgyhoz.
maxMotives: Maximumra növeli a telken tartózkodó összes sim szükséglet-értékeit.
motiveDecay [on/off]: Elindítja, illetve megállítja a szükséglet-értékek csökkenését.
aspirationPoints X: A kijelölt sim életcél-szintjét X-re növeli.
aspirationLevel [0-5]: Megnöveli a kijelölt sim életcél-jutalompontjait.

Anyádat is?

Az idei ARC óriásplakát-kiállításon bóklászva meghökkentő pályamunkára bukkantunk két csapvíz-hirdetés és kutyagumi-ellenes plakát között. A képen egy Sims 2 csoportkép volt látható egy hatalmas „Megb***hatod anyádat is" felirattal. Nekünk mindezidáig nem igazán sikerült művészi tartalmat, magvas mondanivalót vagy bármiféle üzenetet felfedeznünk a műalkotásban, mindenesetre az EA Magyarországnál örülnek a dolognak, mert óriási ingyenreklámot jelent a játéknak...

Van egy ország, ahol álmomban jártam. Magyarország...

Gyere bébi, bedobunk valami kaját, aztán feljöhetsz hozzám és megmutatom a WoW karakteremet...

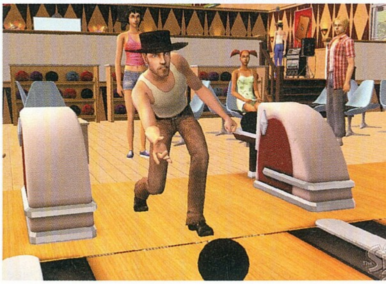
A randi valójában egy minijáték; ilyenkor hősünk új vágyakat és félelmeket kap elő a tudatalattijából, és ezeknek megfelelően kell ügyködnünk a randi során – hogy mennyire csináljuk jól, azt az ilyenkor megjelenő hőmérő-szerű műszer jelzi (ahogy a hátralevő időt is, mert a randi-minijáték időre megy). A bulizás hasonlóképpen zajlik, csak ilyenkor tetszőleges mennyiségű Sim szórakozásáról kell egyszerre gondoskodnunk. A jól sikerült randik vagy bulik jutalma a magasba szökő érzelmek mellett különféle ajándékokban (sőt, szerelmeslevelekben!) is megjelenhet.

Az intim helyzetekkel párhuzamosan megjelenik a játékban a féltékenység is! Ha például egy olyan Simet szemeltünk ki álmaink pasijának/nőjének, akire más is kivetette a hálóját, az előbb-utóbb heveny utálatot fog kifejleszteni a vetélytársak között – ennek legmókásabb (ha mi szenvedjük el, akkor a legidegesítőbb) megnyilvánulása, amikor a hoppon maradt harmadik megpróbál belerondítani a másik kettő randijába, vagy elrontani a bulit, amiben a konkurens Sim éppen megpróbálja jól érezni magát. Kis kreativitással olyan jeleneteket hozhatunk össze, hogy ha nem figyelünk oda, még felkérnek forgatókönyvírónak a Romantica Channelhez...

Az éttermek megjelenésének hasznos mellékhatása egyébként, hogy ezentúl a pizzarendelés, illetve a főzőcskézés mellett be is járhatunk a városba kajálni (én ugyan a töltögetési idők miatt én inkább a pizzarendelésnél maradtam – aztán rádöbbentem, hogy ez is milyen jól szimulálja a valóságot...).

INGÓSÁGOK

Ha kijelentem, hogy, 125 új tárgy került a kiegészítőbe, még igazán nem mondtam semmit – a régi Sims kiegészítők éppen azért voltak gyengék, mert beleömlesztettek 100-150 új tárgyat a fejlesztők, és némi túlzással már dobozolták is a játékot. Szerencsére azonban itt a mennyiség nem megy a minőség rovására, és az új tárgyak valóban új játékelemekkel is járnak, nemcsak a régiek variációi más grafikával. Nem akarok belemenni hosszas felsorolásokba, de különösen tetszett az újdonságok közül a kártyaasztal (az Egyetem biliárdasztala után egy újabb remek társasági elfoglaltság), a DJ-pult és karaoke-gép (ezt különösen



mókás alacsony kreativitás-értékkel kipróbálni...), vagy éppen az automata fotókészítő fülke (ideális hely egy kis „woohoo"-ra!). A rajongók régi kívánsága válik valóra azzal, hogy végre vásárolhatunk saját kocsit a Simjeinknek, hatalmas, öt járgányból álló választékból (a családi autótól a menő sportkupéig) – de legalább tetszőleges színre festhetjük őket. Ehhez persze előbb kocsibeállót (jobb esetben garázst) kell fabrikálnunk a rezidenciánk elé; a Sims-városokban nincsen ilyen utcánparkolós káosz, mint szeretett Budapestünkön... Az autót nem vezethetjük magunk, a funkciója csupán annyiban merül ki, hogy nem kell taxit hívnunk, ha be akarunk menni a városba – na meg az a mellkast feszítő, slusszkulcsot lazán az ujjon pörgetős érzés, hogy „kocsiba be, ablakot le, könyököt ki, egyesbe be"...

Az új tárgyak mellett új parancsok is megjelentek, amelyek a randikat és a bulizást hivatottak feldobni, ilyen például a csoportos tánc, a lassúzás, de például mókás a „lopj egy falatot" utasítás is, amivel egy másik Sim vacsorájából tudunk csenni magunknak pár morzsát...

Építész lelkületű játékosoknak valóságos mennyország az Éjszakák – nem amiatt a pár új bútordarab miatt, hanem sokkal inkább a szórakozóhelyek tervezése jóvoltából. Hiszen mekkora gyönyörűség már nosztalgiadiszkót építeni,

rettentő fénygömbökkel, tiritarka, ízléstelen színekkel és berendezéssel…!

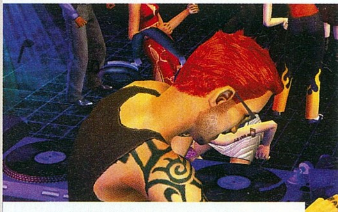
MELLETTEM FEKSZIK AZ ÉJSZAKAI VÁMPÍROM

Az alap Sims 2-be a földönkívüliek, az Egyetembe pedig a zombik hoztak némi természetfeletti egzotikumot – ezt a hagyományt az Éjszakákban frappáns módon a vámpírok folytatják. Akit vámpír-Sim harap meg, maga is azzá válik, de semmi gond, vehetünk magunknak lakályos koporsót, amiben a nappalokat vidáman átvészelhetjük, és éjjelente randi címén vadászhatunk tovább önkéntes véradókra. (Ha elegünk van a vámpírságból, a javasasszonynál kigyógyíttathatjuk magunkat.) Adódik a kérdés, hogy ha nappal a koporsóban pihizünk, éjjel meg vámpírkodunk, vajon honnét fog némi pénz csöpögni a családi kasszába. (Nem-vámpír Simeknél ez úgy hangzik, hogy ha nappal dolgozunk, éjjel bulizunk, mikor fogunk aludni?) A dilemma valós, és igazán válasz sincs rá: a megoldás az, hogy az alapjátékban jól feltápoljuk a bankszámlánkat, aztán az Éjszakákban lazítunk – valahogy úgy, mint a való életben is. Az Éjszakák egyébként szépen együttműködik az Egyetemmel (annak ellenére – vagy tán éppen azért – hogy az ottani komoly odafigyelést, előre tervezést igénylő játékmenetet most egy teljesen másféle, a könnyed rögtönzésre alapuló veszi át), sőt az iskolai élet összekötése a féktelen éjszakai bulizással abszolút élethű szimulációt jelent! Sajnos az Egyetem egyik nagy problémája (a sok töltögetés) hatványozottan jelentkezik az Éjszakák esetében: kínosan hosszú ideig tart, míg a játék betölti a belvárost – főleg, ha a félresikerült randi után öt perc múlva mehetünk is haza lógó orral…

Mindenképpen meg kell emlékeznünk még a játék magyar kiadásának színvonaláról, ami minden tekintetben méltó az alapjátékhoz. Már maga a 100%-osan magyarított játék is ritkaságnak számít itthon, de az ilyen korrekt, sőt sokszor kifejezetten ötletes fordítás (a régi Simeket az új, élvhajhász életcélra átállító Csiribú CsereBáj ital például kimondottan szellemes, ahogy a töltőképernyő alatt feltűnő szövegek is határozottan viccesek). Az ilyen honosításoktól fejlődik a magyar játékpiac!

ÚJRA ITT A REGGEL, A BULINAK VÉGE…

A grafikáról, zenéről és egyéb sallangokról felesleges lenne hosszasan értekezni; gyakorlatilag semmi nem változott a látványvilágban és a hangzásban az alapjáték óta – de erre szerintem nem is vágyott senki különösebben. Annál inkább arra, hogy kicsit optimalizáljanak a kódon sebesség, töltési idők, és AI tekintetében; sajnos az ilyesféle törekvéseknek a nyomait sem lehet felfedezni az Éjszakákban. Megmaradnak tehát régi játékélmény mellett a néha érthetetlenül összevissza elcsámborgó, a parancsainkra fittyet hányó, alkalmanként tárgyakba beragadó Simek is. Már az Egyetemnél is látszott, de az Éjszakákkal végképp nyilvánvalóvá vált: a Maxis megtanult kiegészítő lemezt csinálni. Ha rosszmájú lennék, azt mondanám, naná hogy megtanult, hiszen az elmúlt öt évben ez a tizedik (!) ilyen jellegű produktumuk – de az az igazság, hogy ez a játék nem érdemel rosszmájúságot. Korrekt módon összerakott, ízig-vérig profi munka, pontosan annyi újdonsággal, és felfedeznivalóval, amivel a rajongók kihúzzák a minden valószínűség szerint jövő tavasszal érkező következő kiegészítő adagig. Ha minden cég olyan profin pátyolgatná a maga aranytojást tojó tyúkját, mint az EA a Simset, vidámabb hely lenne a játékvilág…



"Csángó brékesek szevasztok, székely deszkások szevasztok, felvidéki falfirkászok…"

Valami azt súgja, ez a mai vacsi nem fog bekerülni az "Életem legjobb randijai" című könyvembe…

Tiltsák be!

Jack Thompson, Miami illetőségű jogász és önjelölt erkölcscsősz neve sajnos már messze nem ismeretlen a játékvilágban. Ő az, aki a Pac-Manben és a pasziánszban is képes az ifjúság lelki üdvére káros játékelemeket lelni, és aztán hajmeresztő akciókba fogni az „ördögtől való, terrorista-kiképző szimulátor" játékok betiltása, bezúzatása és atomokra bomlasztása érdekében (ráadásul legújabban Hillary Clinton, a volt first lady is elkezdte támogatni ezeket az őrült terveket). Az úriember (?), akinek a játékvilágban a népszerűsége egyedül Uwe Bolléhoz mérhető, legújabban a Sims 2-t szemelte ki keresztes hadjárata célpontjaként. A kiindulási alap az volt, hogy lehet olyan patch-et írni a játékhoz, ami eltünteti Simek intim testtájait alapból eltakaró „kockázást" – ebből adódóan a játék maga az erkölcsi fertő és a pedofilok paradicsoma. Az EA szerint nevetséges ez a vád, de van egy olyan gyanúm, hogy Jack ezt nem fogja annyiban hagyni… Egyébként pedig kíváncsi vagyok, Mr. Thompson követelni fogja-e a Windows betiltását is, ha megtudja, hogy a játékosok között mekkora divat lecserélni a My Computer ikont egy olyan képre, amin ő az ő arca látható, nem éppen pozitív környezetben. Hiszen ha ezt meg lehet tenni, arról nyilván a Microsoft tehet, ahogy az EA is a Sims nude-patch-ről…

THE SIMS 2: Éjszakák

grafika	24/25
zene	13/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15

88%

PC GURU index 5/5

+ Kellő mennyiségű újítás a játékmeneten
+ Jópofa minijátékok, új tárgyak, parancsok és helyszínek

− A szokásos: sok töltögetés
− Kisebb AI-gubancok…

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3,8 GB HDD, Sims 2 alapjáték

Sims Hot Date	77%
Sims 2 Egyetem	87%
Sims Superstar	85%

NYERJ EGY ÓRÁT!

Igen! Itt az IDŐ, hogy előfizess a PC GURU-ra!

20x

- Sötétkék számlap
- Acél szíj
- Békazár csat
- Acél tok
- Keményített üveg
- Naptár
- Vízálló 50 méterig

Így rendelheted meg a PC GURU-előfizetést:

- Levélben: egyszerűen csak töltsd ki a megrendelőszelvényt, és küldd vissza címünkre: PC GURU 1426 Budapest, Pf. 300/39.
- Telefonon: hívd a 06 (1) 888 3421, 22-es telefonszámok bármelyikét
- Faxon: küldd el a megrendelőszelvényt a 06 (1) 888 3499-es számra
- E-mailben: írj nekünk a terjesztes@vogelburda.hu címre
- Interneten: www.itmediabolt.hu
- Személyesen: VI. Budapest, Teréz krt. 47.

Szorít az idő, siess, és fizess elő, hogy a Tied legyen a 20 darab Astron 5414-2-es karóra egyike! Az akció a legkésőbb 2005. október 15-ig befizetett megrendelésekre érvényes! Az akcióban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communictions Kft. munkatársai és azok közvetlen hozzátartozói. A nyeremény készpénzre nem váltható és át nem ruházható. Sorsolás: 2005. október 25.

✓ Igen, megrendelem a PC GURU magazint fél évre mindössze **8862 Ft**-ért, és részt veszek a **20 db Astron karóra** sorsolásán!

GURU0510

Számlázási név:..

Számlázási cím:..

Kézbesítési név:..

Kézbesítési cím:..

E-mail cím:..Telefonszám:...........................

Születési dátum:..Foglalkozás:...........................

Fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1–3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, kérjük itt jelezd: ❑

Nő fegyverrel - ebből még bajok lesznek...

Sam Fisher esete a klónozó lengyelekkel írta · JuliuS

AURORA WATCHING

fejlesztő > metropolis software **kiadó >** enlight entertainment
web > www.aurora-game.com

A varsói Metropolis Software 1998-tól folyamatosan készíti hol budget kategóriás, hol teljes árú játékait, ezek közül leginkább az Aurora Watching előzményeire (Gorky 17, Gorky Zero) és az Archangelre emlékezhetünk. Jelenleg a Diabolique: License to Sin démonos-angyalos akciójátékon ügyködnek.

Hat éve már, hogy Cole Sullivan nevét megismerte a világ. A NATO kommandósa számtalan kalandban bizonyította különleges képességeit, legtöbbször extrém körülmények között. Hol vérszomjas zombivá alakult katonák (Gorky Zero), hol egy elszabadult mutánscsapat (Gorky 17) miatt vezényelték hősünket az egzotikusnak egyáltalán nem nevezhető kelet-európai térségbe. Egy idő után a fickósság elmúlt, a tűz kihunyt, majd a kommandótól történő leszerelés után az ellenség szerepét

Majd én visszaküldelek a Resident Evil statisztaválogatására!

az alkohol vette át (Cole pedig pusztítja is serényen, ahogy az ellenséget kell). Két hosszú évnyi, váltakozó eredményességgel megvívott harc után Cole újabb megbízatást kap, amely egy Jacek Parecki nevű doktor megfigyeléséről szól, aki valami disznóságon töri a fejét, valahol a sarkkörön túli jégvilág messzeségében, plusz nekünk kell kinyomozni a Kurszk-fiaskó révén elhíresült Barents-tengeren elsüllyedt orosz tengeralattjáró, a Komsomletz II balesetének körülményeit. Oroszországról lévén szó, a körülmények módfelett gyanúsak, főleg miután kiderül, hogy a katasztrófa helyszínének közelében található egy titkos, ismeretlen rendeltetésű katonai létesítmény is.

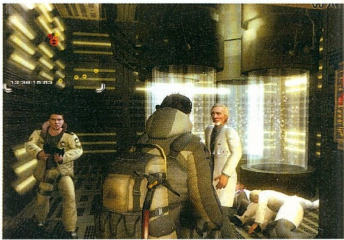
SAM FISHER LÉPTEI NYOMÁN

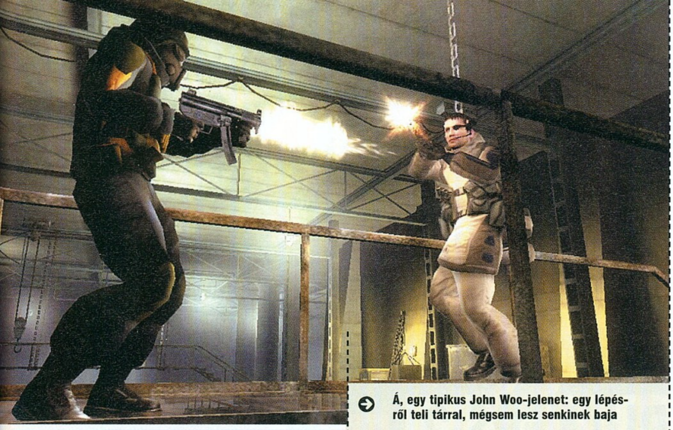
Az Aurora Watching műfaját tekintve lopakodós akciójáték, ami azonnal a Metal Gear Solidot, és a Splinter Cellt juttatja eszünkbe. A Konami és a Ubisoft remekművei inspirálták a lengyel csapatot is, ám minőségben sajnos nem sikerült felnőni az említett klasszikusokhoz. Hogy a játék eredeti elképzeléseihez hűek maradjanak, és megakadályozzák a pályákon Rambo-stílusban történő végigszáguldást, a fejlesztők a műfaj két szokásos megoldásához folyamodtak. Egyrészt nagy hangsúlyt fektettek a riasztások elkerülésére (egy komolyabb összecsapás után már nagy valószínűséggel készíthetjük is a hullazsákot magunknak), másrészt olyan kevés lőszert helyeztek el a területen, hogy legtöbbször kínunkban amolyan ötödikelemesen odaszólnánk az ellennek, legyenek szívesek egymás mögé, egy sorba állni, hogy spórolhassunk némi lőszert...

Most, hogy a Serious Sam rajongók továbblapoztak, nézzük miféle izgalmakat tartogat az Aurora a lopakodás kedvelőinek. Örvendetes, hogy mivel az őrök látása mellett a hallás is nagy jelentőséggel bír, itt találjuk az egyik legkidolgozottabb – bár újszerűnek éppen nem nevezhető – játékmechanizmust. A Splinter Cellből jól ismert, változó sebességű mozgásról van szó, amit a lopakodás, a séta és a futás között vezérelhetünk az egérgörgő segítségével. Ezek értelemszerűen eltérő mértékű hangkeltést jelentenek, remek taktikázásra adva lehetőséget. Bár az őrök kifinomult hallással rendelkeznek, ha lépések zajáról, vagy egy tárgy okozta zörejről van szó, a játszhatóság érdekében az ajtók nyitását-zárását, illetve a fegyverek tárazását, újratöltését akkor sem hallják meg, ha közvetlenül a hátuk mögött állva hajtjuk végre ezeket.

TESTEN KÍVÜLI ÉRZÉKELÉS

A játék kétféle megjelenítéssel rendelkezik, melyek között a Space megnyomásával bármikor szabadon váltogathatunk. Egyfelől ott van a jól bevált, klasszikus izometrikus nézet, ahol könnyedén átláthatjuk közvetlen környezetünket, kikerülve az őröket és egyéb akadályokat (amelyeket





Á, egy tipikus John Woo-jelenet: egy lépésről teli tárral, mégsem lesz senkinek baja

egyébként a minimap is jelez számunkra), másfelől pedig kapunk egy külsőnézetes módot, ahonnan távoli strázsákat tudunk kiszúrni jó messziről, illetve a használható tárgyakat (különös tekintettel a robbanó hordókra) is beazonosíthatjuk/becélozhatjuk. Ugyanakkor itt van lehetőségünk manuális célzásra is, hiszen a másik esetben elég csak az ellenfélre vinni a célkeresztet, és a továbbiak automatikusan történnek a maguk útján.

ADOGASD A TÖLTÉNYT, KEDVESEM!

A krónikus lőszerhiányból adódóan kerülnünk kell a direkt összecsapásokat – amit a mozgásunk türelmes és gondos megtervezésével legtöbbször gond nélkül meg is tehetünk – ám ha elkerülhetetlen a lövöldözés, próbáljunk fedezékek mögül, lehetőleg pontos fejlövésekkel operálni. A legtöbb esetben alapfegyverünk, a jó öreg pisztoly lesz leghatékonyabb társunk – az alapmodell hangtompítóval és szubszónikus lövedékkel is használható. Időnként hasznos lehet a távcsöves puska alkalmazása, ha biztonságos távolságból akarunk agresszív véleménycserét folytatni valakivel, és a gépfegyverünk is nem egyszer fog kimenteni szorult helyzetekből. Apropó szorult helyzetek: ha úgy ítéljük meg, hogy egy terület túlságosan védett, és csak nagy áldozatok árán tudnánk áthaladni rajta, minden esetben feltétlenül nézzünk körül, nincs-e a közelben egy jól irányzott lövéssel felrobbantható oxigénpalack, vagy más, robbanásra alkalmas tárgy. Ha pedig végképp kifogytunk a golyókból, még mindig ott a soha el nem romló, muníciót nem igénylő, állandóan nálunk lévő csodafegyverünk: a késünk.

Azok számára, akik szeretik 100%-ra megcsinálni a pályákat, jó hír, hogy esetenként könnyebb dolguk lesz, mint a célirányosan – esetleg végigjátszás birtokában – haladó játékosoknak, ugyanis minden egyes pálya tartalmaz egy alternatív útvonalat, ami ugyan zsákutca, ellenben tele van hasznosabbnál hasznosabb dolgokkal, úgymint elsősegélycsomagok és töltények (a két legjobban nélkülözött tárgy a játékban). Jártunkban-keltünkben összefuthatunk megfigyelő kamerákkal, valamint a hozzájuk csatlakozó számítógépekkel is – előbbiek tetszés szerint összetörhetők, míg utóbbiakat ki tudjuk kapcsolni, vagy notebookunk aktív közreműködésével meg tudjuk hackelni őket (persze az ilyen helyeken általában lesz egy-két őr a környéken, akik úgy gondolják, jobb lenne bekapcsolva hagyni azokat a masinákat). A kamerarendszereket követő monitorokon kívül más okosságot is találhatunk a számítógépek adatai között turkálva: nemegyszer a küldetés szempontjából hasznos információkat nyerhetünk ki belőlük. Mások adatokat és hangüzeneteket tartalmaznak, amik a sztori egészét hivatottak árnyaltabbá tenni.

ESZES SILBAKOK

A kevés akciórészt leszámítva, ahol időre kell bizonyos feladatokat teljesítenünk, legtöbbször csendes, nyugodt settenkedéssel telnek majd mindennapjaink. Addig jó nekünk, amíg nyugodt is marad a helyzet, mivel elég egy meglátott kabátsarok, vagy korábban leütött, majd óvatlanul kint felejtett őr látványa, és máris kész a riadó. Márpedig a riadóztatott őrök igencsak hatékonyan alkalmazzák az őrző-védő tanfolyamon tanultakat: megpróbálnak kelepcébe csalni, figyelemelterelést alkalmaznak, bekerítenek, és módszeresen átfésülik a gyanús területek környékét is. Ezért nem árt jó előre kiismerni őket – merre vezet az útjuk járőrözés közben, merre néznek, amikor megállnak valahol – hogy elkerüljük a későbbi kínos meglepetéseket.

A küldetések végén kapott kiértékelések ugyan elárulják nekünk, hány riasztást okoztunk figyelmetlenségünkkel, illetve közli az elhunyt civilek és ellenségek számát, a lövészeti pontosságunkat, valamint a küldetésre fordított időt – ám mindezek sajnos semmiféle kihatással nincsenek a játékmenetre. Ugyanúgy küzdhetjük magunkat végig a feladatokon, ha minden második percben azon törjük a fejünket, hogy mit vacsorázzunk, mit vegyünk karácsonyra (vagy éppen hogy miért nem fizettünk még elő kedvenc játékmagazinunkra, amikor most sem bírjuk letenni egy percre sem, és ebben a pillanatban is azt olvassuk), mint ha megszállott katonaként, több napi hideg élelemmel felfegyverkezve, egy ültő helyünkben játsszuk végig a teljes történetet.

A KÖRÍTÉS

A játékot a Renderware motor kelti életre, amit már megszámlálhatatlan játékban láttunk viszont, így pontosan tudjuk, hogy nem kimondott világbajnok, de azért korrekten teljesít. Persze nem egy … (majdnem minden, az idei E3-on bemutatott játék neve behelyettesíthető), nincsenek benne csillogó-villogó technikai vívmányok, sőt még a lámpákat sem tudjuk szétlőni (ami azért másfél évvel a Pandora Tomorrow után már igencsak fájó hiányosság), de még mindig messze jobb látványt nyújt, mint az egy évvel korábban kiadott Gorky Zero.

Hangok és zenék tekintetében elég jól áll a játék, a beszédek kellő átéléssel lettek felmondva, és jól passzolnak a karakterekhez, míg a zene dinamikusan követi a képernyőn zajló történéseket. A történet meglehetősen sablonos, ugyanakkor van benne pár érdekes elem, de legjobban talán annak fogtok örülni, hogy Cole mellett (aki mellesleg most White Fox néven nyomul) egy női ügynököt is kapunk, méghozzá irányítható formában. Sajnos ez azonban kevés ahhoz, hogy a közelébe érjen a cikkben többször említett nagy elődöknek – ráadásul rövid, sokszor unalmas, és átvezető jelenetek is csak mutatóba vannak, ami szintén nem segíti a beleélést.

Aurora Watching

grafika	17/25
zene	13/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15

71%

PC GURU index 3/5

\+ - Jó AI, és hangulat
-Változatos játékmenet
- Női hős

− - Semmi nincs benne, amit ne láttunk volna már sokkal jobban megoldva más játékban

SC Chaos Theory	96%
Stolen	71%
Metal Gear Solid 2	90%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD

BIG MUTHA TRUCKERS 2 TRUCK ME HARDER

írta • Kozi

fejlesztő > eutechnyx **kiadó** > empire interactive **web** > www.bigmuthatruckers2.com

Az angol – közelebbről newcastle-i – illetőségű Eutechnyx meglehetősen patinás múlttal rendelkezik. 1987-ben alakultak Zeppelin Games néven, mostanság PS2, Xbox és PC rendszereken futhatunk össze, a jobbára az autózás valamilyen formáját feldolgozó játékaikkal.

Kamionosnak lenni érdekes dolog: cigányélet ez a javából (elnézést a Lungo Dromtól az esetleges helytelen szóhasználat miatt, nyomdahiba volt!), örökké úton van az ember, nincs, és nem is lehet igazi otthona, családja, de valahol – a motorozáshoz hasonlóan – a szabadság szimbóluma is ez. Épp ezért érdekes, hogy (PC-n legalábbis) ritkaságnak számít egy, a 18-kerekűek főszereplésével készült játék.

Valahol az USA redneckek által lakott déli államainak egyikében, a képzeletbeli Hick State Countyban (Mucsa megyében) járunk, főszereplőn a már ismert Jackson-család (nem a zenészdinasztia!). Az első részből ismert Momma Jacksont adócsalásért dutyiba vágták, nekünk pedig le kell fizetnünk az esküdtszéket, hogy ártatlannak nyilvánítsák, és újfent gigászi kebleire ölelhessen minket. Ismételten a bájos Bobbie-Sue, a részeges Cletus, a kőbunkó Earl és a cowboyt játszó feka, Rawkus közül választhatunk (hogy utóbbit miképp sikerült összehozni Mommának, ne feszegessük.) Ez annyi változást jelent, hogy más-más menettulajdonságú és típusú kamionokkal vághatunk neki az országútnak.

A játék tulajdonképpen annyiból áll, hogy Hick State County városai között mindenféle árucikket szállítgatunk. Nem kell brókerképzőt elvégeznünk a helyi kereskedelem szabályainak megértéséhez: az adott árut mindig ott vegyük meg, ahol a legolcsóbb, és ott adjuk el, ahol a legdrágább. Nagyjából negyvenféle árucikk van, a büdös sajttól a láncfűrészen át a „kölcsönvett" autóalkatrészekig, ezek egy része más-más trélert (pl. hűtőkocsit) igényel, illetve vannak veszélyes és illegális darabok is közöttük, melyekkel óvatosabban kell bánnunk. Két város közt utazva mindig választhatunk egy jelképes kihívót (hárman vannak, tulajdonképpen a nehézségi szintnek felelnek meg), akit megelőzve kell elérnünk az adott helyszínt, fizetségünk némi bónusz suska. Az úton mindenféle veszélyek leselkednek ránk: rendőrök, motoros fosztogatók, UFO-k, és úgy általában a hétköznapi forgalom – bár azért vagyunk kamionnal, hogy kajánul mosolyogva a földbe döngöljünk minden utunkba kerülőt, sőt ezért jutalmat is ad a játék. Kamionunk fejleszthető is: a boltokban jobb fékeket, nitrót, raktérnövelőt, csempésztáskát egyebeket aggathatunk magunkra. Egyes megállóhelyeken a boltok mellett kocsma, illetve kaszinó is található, előbbiben néhány alküldetést vehetünk fel, utóbbiban szerencsejátékok segítségével verhetjük el a lóvét.

Ki is veséztük a tennivalókat: a játék ugyanis ennyi és nem több. Az arcade irányítás egy perc alatt elsajátítható és élvezetes, a fizika a stílusból adódóan elrugaszkodik a valóságtól (túl gyors a járgány, túl könnyen fordul, lepattannak rólunk az autók). A grafika középszerű: a vidék és a modellek pofásak, ellenben a boltos, kocsmás jelenetek bűn rondák. A hangokkal elégedettek lehetünk: a GTA-hoz hasonló rádiós zenei aláfestés, pár egészen jó, licencelt számmal, és igazi suttyó stílusú szinkron, böfögésekkel és gatyarepesztő fingásokkal tarkítva. A redneck-hangulat vicces, a poénok (első alkalommal...) ütnek. A játék igazi buktatója az egyszerűsége és rövidsége – nagyjából egy hétvégi szórakozást kínál.

A stoppsok jobban teszik, ha hanyatt-homlok menekülnek...

Big Mutha Truckers 2 – Truck me Harder

grafika	15/25
zene	10/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	07/15

60%

PC GURU index 3/5

\+
- Jópofa a "suttyó" hangulat
- Elfogadható arcade élményt ad
- Olcsó, mint a kínai zokni

–
- Egyszerű, akár a főszereplői
- Hosszútávon unalmas
- Hol a multiplayer?

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 600 MB HDD

18 Wheels of Steel	66%
MB. Truck Racing	58%
Crazy Taxi 3	70%

Mostantól a DVD-mellékletes Computer Panoráma

CSAK 1495 Ft!

cp Computer PANORÁMA

Otthon a modern világban

06 (1) 888-3421, 22 · 06 (1) 888-3499 · www.itmediabolt.hu · terjesztes@vogelburda.hu

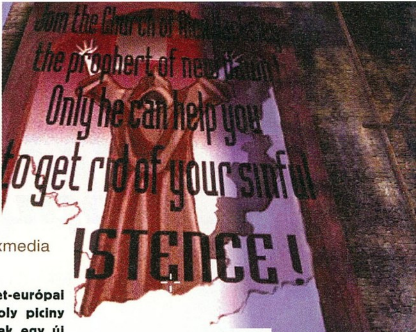
Ördög és pokol. Már megint...

írta • Flatline

HELLFORCES

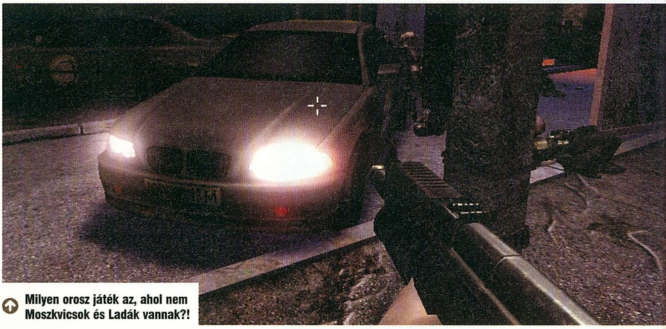
fejlesztő > buka entertainment / orion **kiadó >** gmx media **web** www.gmxmedia .net/hellforces

A Buka Entertainmentről egyre többet hallani manapság, lévén a legnagyobb kelet-európai kiadók közé sorolható, elsősorban orosz fejlesztőcsapatokat pátyolgat nem is oly piciny szárnyal alatt. Egyszerre hét játékot fejlesztenek Moszkvában, és nemrég nyitottak egy új irodát Pekingben...



Már megint valami szektába akarnak betoborozni...

Nem kerülgetem a forró kását: utoljára akkor éreztem magam ennyire rosszul FPS után, mikor a rossz emlékű Nosferatut küzdöttem végig anno – és itt még az a pozitívum sincs meg, hogy legalább eltalálták volna a hangulatot valamilyen szinten a fejlesztők. Az hagyján, hogy ismét olyan kerettörténetet hoztak össze, hogy feláll a szőr a szemgolyón tőle. Azzal sem lenne baj, hogy zombis a játék, és hogy a démoni kapun át maga Lucifer jut le a Földre, miután lelketlen konzervvadászó géppé változtatott majdnem mindenkit. De az már valóban sok, hogy a Hellforces gyakorlatilag mindenből lop, amiből csak lehet. Nem csupán a Doom 3, Half-Life, Quake vonalról zsákmányol, de számos más játékból-filmből is csemegézget. Ráadásul az Orion legényei semmit nem tettek hozzá mindehhez saját szürkeállományából... Esztelen öldöklés az egész játék, hiányzik belőle minden, ami eladhatóvá tenné.



Milyen orosz játék az, ahol nem Moszkvicsok és Ladák vannak?!

POKOLI BORZALOM?

A főhős egy Sziget fesztiválról kiszivárgott kabátos hosszú hajú fickó, aki a Stephen Geist névre hallgat. Már az intróból is kiderül, hogy nem kimondott észlény szegényke, úgyhogy nem is csoda, hogy a Max Payne-t nem igazán megszégyenítő fekete-fehér képregény-stílusú történetmesélés alatti cselekedetei alapján már elkezdtem kiugrani az ablakon... Narkós barátnőjét elküldi a fenébe (ami persze logikus és helyeslendő lépés az adott körülmények között), pont akkor nem segít rajta, amikor a hölgyemény szerint kellene, ezek után pedig mégis nekiáll felkutatni, mert csak. Természetesen a lány elejt pár infót, miszerint nagyon rossz arcokkal keveredett egy bandába, meg nagyon fél, és most már tényleg leszokik, és paprikával eszi a Nutellás kenyeret – de már késő. Stephennel történő első találkozásunk a feszültségkeltőnek szánt történet szerint egy kihallgató helységben történik, egy lepukkant rendőrőrsön, ahol elkezdi elmesélni vallatójának, hogyan is kezdődött az egész. Igazság szerint itt már annyira Punisher-szaga volt a dolognak, hogy ki is szaladtam gyorsan fagyiért, hogy legalább az elfoglalja az Alt+F4 felé vándorló ujjaimat.

LESZAKADT FEJEK ÉS AZ ENGINE

A játék maga sokkal jobb is lehetne. A motor nem rossz, a fizika éppen hogy nem megfelelően reális (beakadó hullák, nem jó szögben repülő szemeteskukák stb.), hiába vonultat fel egy raklapnyi DirectX 9-effektet, valahogy nem áll össze az egész. Az ellenfelek modellezése aranyos (ebben az a tragédia, hogy félelmetesnek tervezték őket...), sehol egy meghökkenést gerjesztő post-process effekt, darabos a mozgás – és amúgy sem lesz lehetősége senkinek megcsodálni a pályadesignt (ami meglepően jó pár helyen!), mert azzal lesz elfoglalva, hogy a lelketlen (minden értelemben) ellenfeleket lövöldözze. A fegyverarzenál átlagos: minden megtalálható benne, aminek szerepet kell kapnia egy zombihentelős játékban. Lőszer lesz elég, csak győzzétek felszedni a lekaszabolt egyedek hulláitól.

Ha rászánnátok magatokat, hogy komolyabban nekifeküdjetek a Hellforcesnak, csak akkor tegyétek, ha a gépetek legalább 1 giga memóriával és izom grafikus kártyával (6600GT felett) rendelkezik, mert az engine eszik, mint az éhes röfi. A vicc az, hogy hasonló hardverkövetelménye van sokkal szebben kidolgozott játékoknak, úgyhogy vagy nagyon nem tudnak kódolni az Orionnál, vagy direkt dobálták rá minden lassító tényezőt a max. grafikai részletességre, hogy akár benchmarkként is működhessen a játék. Kisebb felbontásban és nem csutkára tekert eyecandyvel szépen fog futni középkategóriás gépeken is, nem kell elkeseredni. Azaz dehogynem kell, csak nem emiatt, hanem a tartalom miatt...

Hellforces

grafika	10/25
zene	08/15
játékélmény	13/40
kategórián belül	10/15

43%

PC GURU index 2/5

+ Néhány jól sikerült pálya
− Minden más, a szinkronhangok főleg

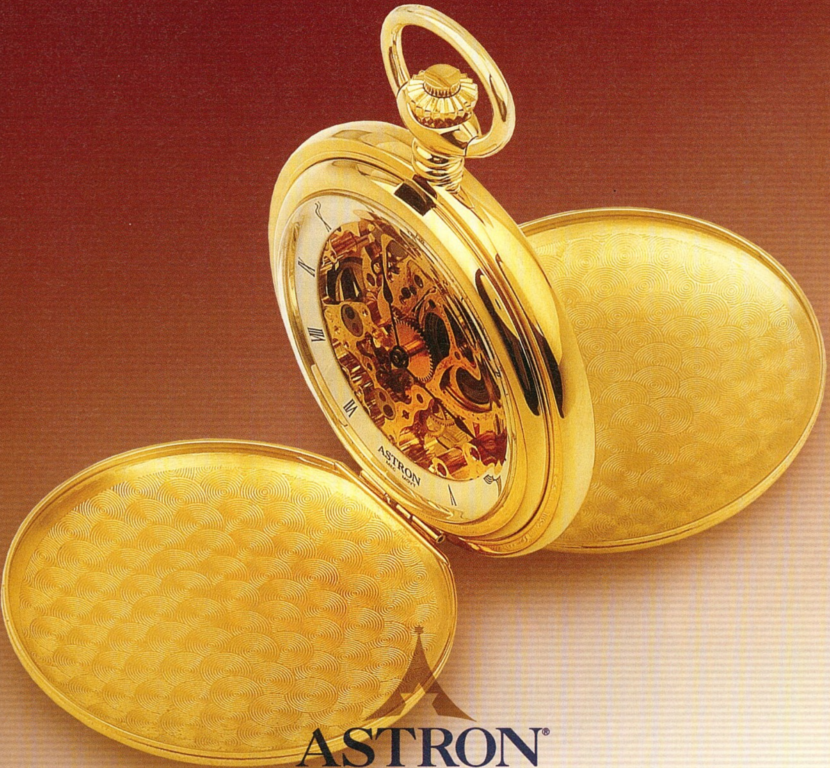
Doom 3	92%
Painkiller	88%
Firestarter	51%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,2 GB HDD

ASTRON®

Premium®

Svájci minőségű magyar óramárka.



ASTRON®

A LEGJOBB... ÓRÁBAN

Klasszikus zsebórák, Nikkelmentes, bőrbarát ékszerórák, női és férfi karórák.

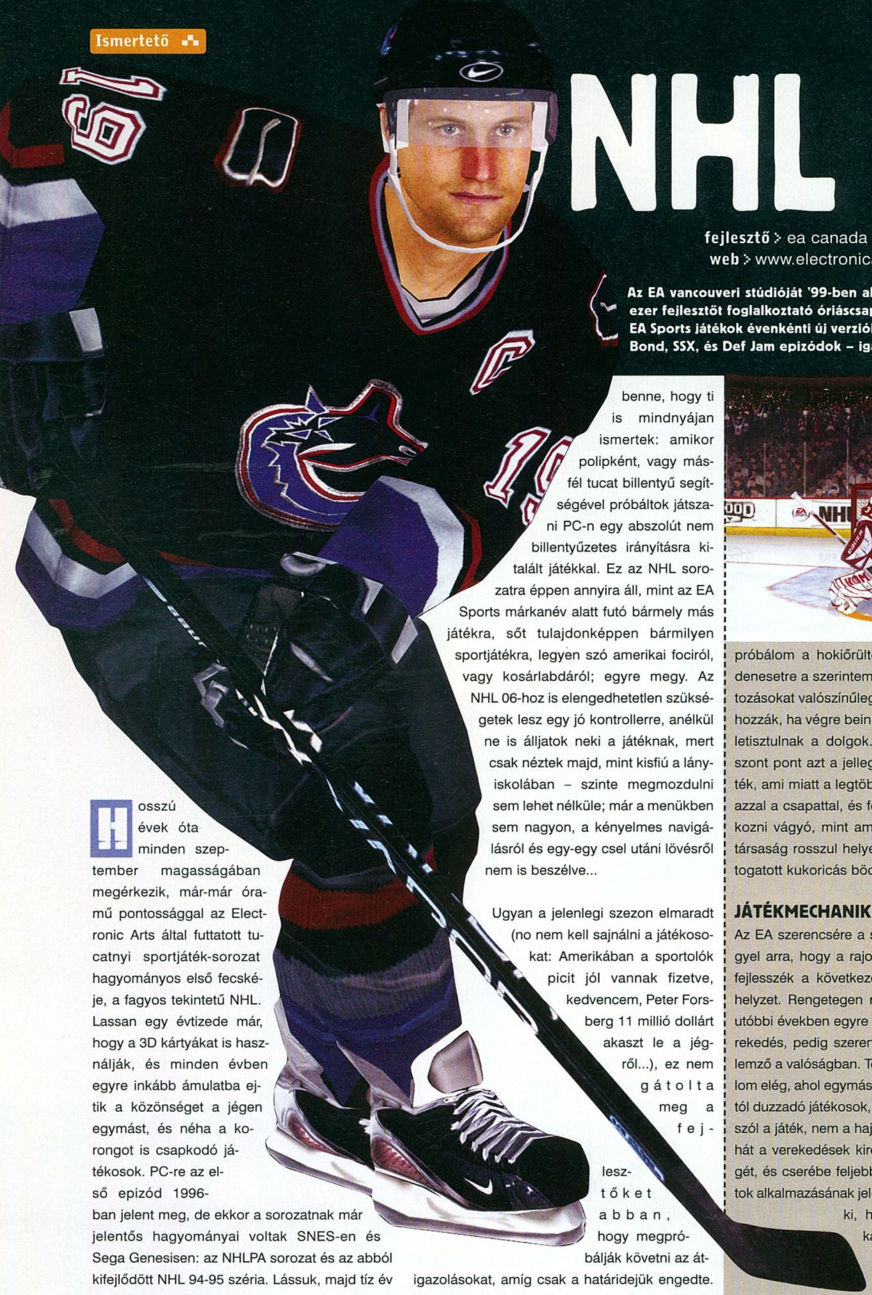
Közel 500 modell - **18 hónap garancia!**

Viszonteladóink magyországi címlistáját keresse a web-áruházunk címén, vagy érdeklődjön az ASTRON-info vonalán.

ASTRON Mintaterem és raktáráruházunk címe: 1089 Budapest Rezső tér 13.

Web-áruházunk címe: www.astron-watch.com / e-mail címünk: info@astron-watch.com

ASTRON Info: 06-30-9-555-404



NHL 06

fejlesztő > ea canada **kiadó** > electronic arts
web > www.electronicarts.hu **írta** · Flatline

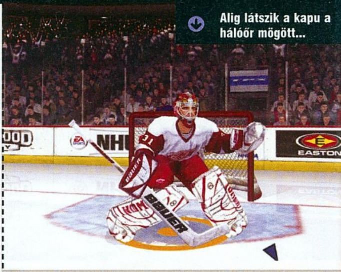
Az EA vancouveri stúdióját '99-ben alapították, mára több mint ezer fejlesztőt foglalkoztató óriáscsapattá nőtt. Itt készülnek az EA Sports játékok évenkénti új verziói, a Need for Speed, James Bond, SSX, és Def Jam epizódok – igazi játékgyártó nagyüzem!

Hosszú évek óta minden szeptember magasságában megérkezik, már-már óramű pontossággal az Electronic Arts által futtatott tucatnyi sportjáték-sorozat hagyományos első fecskéje, a fagyos tekintetű NHL. Lassan egy évtizede már, hogy a 3D kártyákat is használják, és minden évben egyre inkább ámulatba ejtik a közönséget a jégen egymást, és néha a korongot is csapkodó játékosok. PC-re az első epizód 1996-ban jelent meg, de ekkor a sorozatnak már jelentős hagyományai voltak SNES-en és Sega Genesisen: az NHLPA sorozat és az abból kifejlődött NHL 94-95 széria. Lássuk, majd tíz év alatt hova jutott a dolog...

KONZOLHANGULAT

Évek óta egyre erősebben van jelen az az érzés a sportjátékok világában, melyet biztos vagyok benne, hogy ti is mindnyájan ismertek: amikor polipként, vagy másfél tucat billentyű segítségével próbáltok játszani PC-n egy abszolút nem billentyűzetes irányításra kitalált játékkal. Ez az NHL sorozatra éppen annyira áll, mint az EA Sports márkanév alatt futó bármely más játékra, sőt tulajdonképpen bármilyen sportjátékra, legyen szó amerikai fociról, vagy kosárlabdáról; egyre megy. Az NHL 06-hoz is elengedhetetlen szükségetek lesz egy jó kontrollerre, anélkül ne is álljatok neki a játéknak, mert csak néztek majd, mint kisfiú a lányiskolában – szinte megmozdulni sem lehet nélküle; már a menükben sem nagyon, a kényelmes navigálásról és egy-egy csel utáni lövésről nem is beszélve...

Ugyan a jelenlegi szezon elmaradt (no nem kell sajnálni a játékosokat: Amerikában a sportolók picit jól vannak fizetve, kedvencem, Peter Forsberg 11 millió dollárt akaszt le a jégről...), ez nem gátolta meg a fejlesztőket abban, hogy megpróbálják követni az átigazolásokat, amíg csak a határidejük engedte. Bár nem sok értelme volt kihozni úgy a játékot, hogy nem várták meg az októberben induló szezonkezdést, hiszen olyan kaotikus, hogy most ki hol fog játszani, hogy ember legyen a talpán, aki követni tudja a jelenlegi eseményeket. Én nem is



Alig látszik a kapu a hálóőr mögött...

próbálom a hokiőrültek tudását überelni, mindenesetre a szerintem nagyon is szükséges változásokat valószínűleg egy patch formájában kihozzák, ha végre beindul az idei NHL-szezon, és letisztulnak a dolgok. Jelenlegi formájában viszont pont azt a jellegzetességét veszíti el a játék, ami miatt a legtöbben veszik: hogy valóban azzal a csapattal, és felállással játszhat a szórakozni vágyó, mint aminek szurkol, miközben a társaság rosszul helyezkedő tagjaira önti a pattogatott kukoricás bödön tartalmát.

JÁTÉKMECHANIKA, AI, MIEGYÉB

Az EA szerencsére a sportsorozatánál mindig figyel arra, hogy a rajongók elképzelései alapján fejlesszék a következő epizódot; most is ez a helyzet. Rengetegen nehezményezték, hogy az utóbbi években egyre nagyobb teret kapott a verekedés, pedig szerencsére ez annyira nem jellemző a valóságban. Természetesen adódik alkalom elég, ahol egymásnak esnek a tesztoszterontól duzzadó játékosok, de jobbára azért a sportról szól a játék, nem a hajcibálásról. Visszább vették hát a verekedések kirobbanásának valószínűségét, és cserébe feljebb húzták a spéci mozdulatok alkalmazásának jelentőségét. Ez abban merül ki, hogy immár külön analóg karral (vagy beállított billentyűkkel) lehet cselezni, mint anno nagyon rég a máig istenített NHL 94-ben (az újabb inkarnációkban korlátozottan lehetett cselezni, vagy éppen unalomig ismételgetett mozdulatokat láthattunk csak). A csillaggal jelölt sztárjátékosok nem tűntek el és minden eddiginél

Csonka idény

Az 2005/2006-os NHL-idény a klubtulajdonosok és a játékosok közötti bérvita miatt maradt el, miután lejárt az eddig érvényben levő szerződés a ligával. A hosszas huzavona miatt először csak a szezonkezdet halasztásával riogatták a rajongókat, aztán később az egész szezont törölték, amire négy nagy amerikai sportág (hoki, kosár, baseball, amerikai foci) történetében még soha nem volt példa. Nem semmi, hogy sikerült ezt elérni – innen is látszik, hogy odaát sokkal erélyesebbek az emberek, mint itthon. Szerencsére nemrég sikerült megegyezniük a feleknek: a megállapodás értelmében október 5-én végre elindul a szezon, a játékosok fizetésének erős megnyirbálásával, valamint a fizetési felső határ bevezetésével. Mi, szurkolók pedig csak örülhetünk, hogy ismét láthatjuk kedvenc csapatainkat a Stanley kupáért folytatott küzdelemben...

Kapusoknál az ilyen mozdulatokhoz nem árt az akrobata múlt

szebb mozdulatokkal kápráztatják el a nézőket, ha a megfelelő módon kezeljük a bennük rejlő képességeket. A csapattársak sokkal intelligensebben reagálnak a mozdulatainkra, mint eddig: végre önmaguktól is lyukra korcsolyáznak, vagy a beállított stratégiától függően szöktetnek minket Open Ice Control közben. Akciódúsabb lett a játék, bár eddig sem volt híján pörgésnek, annyi szent. Ugyan én három éve csak azt látom, hogy egyik szélen elkorcsolyázva a nálam sokkal jobb játékosok beadják a túloldalra a pakkot, majd a kapusom hanyatt fekve észleli, hogy megint beszívott egy gólt és a harmadik hat tricket üti egy ellenfél... Ezúttal már szerencsére volt közöm a dologhoz és az új irányítással sikerült borsot törnöm a támadók orra alá.

Az automata kapuralövés funkció kiegészült azzal, hogy végre látni, hova is fogja lőni a korongot az adott játékos (ezt manuális módban lehet igazán jól használni). Egy pici céltábla jelzi, hogy épp jó lesz-e a lövés, vagy sem. Ez elsőre túl nagy könnyítésnek hat, pedig nem az – mivel az ellenfél is látja, mire készülünk, így a kapus mozgását finomhangolva elejét vehetik a gólnak. A sorcsere gombjait nem lesz egyszerű megtalálniuk azoknak, akik pár éve játszottak utoljára az NHL sorozat valamelyik tagjával, lévén újabban egy módosító gombot lenyomva érhető el csak a manuális sorcsere.

A fejlesztés ütemét nézve nem tudom megérteni viszont, hogy a menürendszert miért nem tudják végre normálisan megcsinálni... Mindig olyan érzésem van, mintha a legutolsó pillanatban rakták volna oda: logikátlan a felépítése, irányíthatatlan és bosszantóan lassú. Mintha nem vennék a fáradtságot arra, hogy pöpecül nézzen ki... Az nem nyerő, ha minél több logó lóg be minden oldalról, plusz az EA Trax zeneindikátor olyan sűrűn ugrál fel a számcserék miatt, hogy az épp azon a területen matató játékos legszívesebben kibelezné azt a fejlesztőt, akinek nem jutott eszébe áttetsző ablakot csinálni neki – lévén ilyenkor abszolút nem látni semmit arrafelé.

GRAFIKA, HANGOK

Sportjátékok esetén grafikában a motion capture minősége és a valódi sztárokra minél inkább hasonlító arctextúrák (arcmodellezésről még szó sincs, talán majd a következő generációs konzolokon...) mennyisége számít. Már rég elmúltak azok az idők, amikor minden játékos ugyanúgy nézett ki; ma gyakorlatilag a mindenre kiterjedő statisztikák mellett az egész játékoskeret tagjait igyekeznek leutánozni a fejlesztőlányok.

A jégen real time hagyják a nyomot az épp korcsolyázó játékosok, nagyon jól néz ki, hogy egy negyed végére több helyen már rommá használódott a jég a sok akciótól. A legnagyobb grafikai beállításon (felbontáson) már meglehetősen erős videokártyára lesz szükség, de nem kell túlremegni a dolgot, középkategóriás cuccon (Radeon 9600XT, Geforce 6600 stb) is több mint kielégítő eredményt produkál a játék. A hangok továbbra is remekek, a szirénáktól a szakkommentátorok viccelődésén át (mely évről-évre tartogat új poénokat, beszólásokat) a szilánkokra robbanó üvegig és a csonttörő ütésekig mind rendben vannak. A zenékről nincs túl jó véleményem, de állítólag ez a brutálisan kemény üvöltözős, gitártépős módi bejön a hokit kedvelőknek. Ezt gyanítom valami célcsoport-marketinggel foglalkozó cég súgta nekik – nekem egyetlenegy zene teszik az egészből, annak is csak az eleje...

JÉGÍTÉLET

Az NHL 2006-os epizódja is biztos szórakozást jelent azok számára, akik az elmúlt évek során mindig odaszegezték magukat a karosszékhez és cimboráikkal-barátnőikkel vették a fáradtságot, hogy szétzúzzák kedvenc csapatukkal az ellenfeleket. Ha szereted a hokit és ez nem csak abban merül ki, hogy néha kimész a hűtőhöz jégért a kólába, mindenképpen adj egy esélyt a játéknak, nem fogsz csalódni. Konzolosok számára javasoltabb a dolog, de PC-n is megér pár órát a dolog, aztán lehet választani, hogy kontrollervásárlás, vagy Alt+F4...

Az ilyet hívják ajtó-ablak helyzetnek

NHL 06

grafika	20/25
zene	13/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15

80%

PC GURU index 4/5

+ Peter Forsberg, cselek, sziréna

– Kontroller nélkül halál

NHL 2005	71%
NHL 2004	86%
NHL 2003	80%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1500 MB HDD

Ússzunk az árral... szemben! írta · JuliuS

SALVO!

fejlesztő > spruegames **kiadó** > shrapnel games **web** > www.shrapnelgames.com

Az Észak-Karolinai Shrapnel Games neve csak a színtiszta stratégia fanatikus rajongóinak mond valamit, a fejlesztő – összesen két főt számláló – orisz Spruegames viszont eddig csak weboldalakat és képernyővédőket készített, játékkészítőként a Salvo!-val debütál.

A 17. és 19. század közötti időszakban, a vitorlások korában járunk, amikor semmi felesleges sallang, extra kütyü, plusz csilivili nem volt még a hajókon. Sem radar, sem motor, sem gépágyú vagy rakéta – amolyan „tescogazdaságos" kiszerelésben szelték a habokat. Mielőtt még a grafikát megpillantva borzongva fordulnánk el a Salvo!-tól, sietve szögezzük le, hogy rétegjátékról beszélünk, a „kőkemény taktika, semmi grafika" elvet valló, körökre osztott játékmenetű alkotással van dolgunk, amit elvakult stratégia-rajongóknak készítettek (ha nem tartozunk közéjük, felejtsük is el gyorsan). Hogy mégis be tudjátok pozícionálni a látványt, az valahol a C64-es Pirates! és a PC-s Age of Sail grafikai minősége között van, inkább az előbbihez húzva.

Ez a Brandywine városnév kimondottan szimpatikus a részeges matrózainknak...

CSILLOGÁS A SÁR ALATT

Ahogy a műfajban lenni szokott, ha kicsit megkapargatjuk, azért találunk értékelhetőt a játékban. Az „action marker" névre keresztelt harcrendszer például egész izgalmas. Hatalmas flottáink irányítására kétféle mód is rendelkezésre áll. Használhatjuk a hajók egyedi parancslistáját, amivel külön-külön utasíthatjuk a kapitányokat egy hallatlanul egyszerű, „fapados" kezelőfelületen keresztül, vagy flottákba vonhatjuk össze a hajóhadat, és csapatutasításokat oszthatunk ki a hajók számára. Egy-egy oldal akár 60 hajóból álló flottát is felsorakoztathat, és ekkor bizony már őrülni fogunk a végtelenül egyszerű kezelőfelületnek.

Bár a fejlesztők büszkén hangoztatják, hogy a sérülésekről nem csak szöveges üzenetet kapunk, de hajóinkon vizuálisan is nyomon követhetőek a változások, azért ezt nem nevezném korszakalkotó újdonságnak. Szintén pozitívumként említik, hogy figyelnünk kell a széljárásra (még jó...!), valamint a partvonalra (a sekély vízben elakadhatunk, sőt – mivel még szárazföld is szerepel a feature-ök között – ki is köthetünk). A korszak és a terület – ami egyébként az ilyen játékoknál szinte kötelező Karib-tenger mellett számos más helyszínt is magában foglal, az Északi-tengertől a Nagy Tavakig – minden fontosabb csatájával találkozhatunk a játék 24 hadjárata során, ahogyan a környék összes akkori nagyhatalmának képviselőjével (angol, francia, spanyol, holland és amerikai) és nevezetesebb kalózával is összeakadhatunk.

A KINCSES ZACSKÓ

A játék designere szerint a Salvo! eredetileg kis projectnek indult (ennél is kisebbnek?!), és a megjelenést többször elhalasztották a finomítások miatt. Talán ennek köszönhetően találkozhatunk még néhány érdekes elemmel. Ilyen például, hogy a csatákat sohasem önmagukban kell vizsgálnunk, hiszen a komplett hadjárat végső sikerét könnyen elbukhatjuk, ha az első ütközetekben kellő körültekintés nélkül, túl nagy áldozatok árán vívjuk ki a győzelmeket. Egy-egy csata kimenetelétől függően hatféle felállás fogad minket a következő helyszínen, ezzel növelve az újrajátszhatósági faktort. Az ütközetek között hajóink fejlesztését ejthetjük meg, de új hajókra tehetünk szert az ellenségtől történő rekvirálás útján is. Meglepődve tapasztalhatjuk, hogy még a csáklyázás lehetősége is gazdagítja a repertoárt.

ELŐ AZ IRÁNYTŰVEL!

A Salvo! legnagyobb erénye az összetett taktikai rész, mely végtelenül egyszerű kezelőfelülettel, könnyen elsajátítható irányítással párosul. A grafikáért – vagyis annak hiányáért – azonban kár, a PC-s Pirates! szintjén még akármi is lehetett volna belőle... Az viszont örök rejtély marad számomra, hogy nem száradt le a keze annak, aki a hivatalos weboldalra ki merte írni az alábbi sort: „beautiful graphics" (mellesleg kezet foghat azzal, aki a design doksiba beleírta, hogy azért nincs real-time játékmenet, mert az vagy túl lassú, vagy túl gyors lett volna).

SALVO!

grafika	08/25
zene	02/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	08/15

44%

PC GURU index 2/5

\+
- Action marker
- Nagy hajóhad

−
- Egyszerű, mint egy bot
- Csúnya, csúnyább, legcsúnyább
- ...és mindehhez teljes árú (!)

Age of Sail 70%
Age of Sail 2 65%
Pirates! 92%

Minimum gépigény: P2 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB VRAM, 500 MB HDD

T-72 BALKANS ON FIRE!

írta • Nyúl

fejlesztő > iddk/crazy house **kiadó** > battlefront.com **web** > www.battlefront.com/products/t72

1991-et írunk, zajlik a balkáni háború, ahol Afganisztánt is megjárt orosz önkéntesként kell bizonyítnod rátermettségedet. Tankparancsnok leszel, s a játék során három remekbe szabott, híres szovjet tankot is széthajthatsz: a T-34-es 85-ös modelljét, a T-55A-t, és a mindent überelő T-72B-t.

Egyeseknek finom, másoknak keserű a pirula. Kényes ez a téma, elv- és polgártársak! A második világháború régen volt már, a németek ma már nem azonosak a nácikkal, az oroszok sem Sztálinnal, az angolszászok meg ugye mindig is jó fiúk voltak, szóval a világháború már szalonképes téma; könnyebb a hősiességére fókuszálni, mint a mocskára. De ez a Balkán viszont... frissek még a sebek. Mi sem bizonyítja jobban, mint a játék fórumán fel-fellángoló, csetnyikezős-anyázós viták a szerb, horvát és bosnyák játékosok között. Ráadásul az orosz fejlesztő szemszögéből, a nagy szláv testvériség jegyében a dolog kevésbé NATO-kompatibilis... Fejlesztőként a saját bőrömön tapasztalom, mennyire félnek a nagy kiadók az effélé témáktól, és bizony, a politikai korrektség nevében még a Battlefront.com is útonútfélen hangsúlyozza: csak a környezet eredeti, minden más hipotetikus a játékban. Vagyis, bármennyire is realisztikus, azért csak játék...

SZIMULÁTOR VAGY JÁTÉK?

Napjaink tömegpiacra termelő játékiparában gyakrabban felteszik ezt a kérdést, mint gondolnátok. A szimulátor halott műfaj, a marketingesek (ők diktálnak!) úgy irtóznak tőle, mint Schobert Norbi a pacalpörkölttől. Persze a Battlefront.com más. Ők hardcore játékosoknak árulnak és csakis online úton.

Az álcázásunk már rendben van, most már csak az kéne, hogy valaki a cső elé kerüljön...

A T-72 tehát vérbeli tankszimulátor. Olyan apróságokból lehet ezt rögtön felismerni, mint hogy külön gombbal kell beindítani a motort, külön gombbal váltani a sebességet, megint másikkal gázt adni – aztán ha nem figyelsz, lefullad a motor. A Battlefielden veteránná érett tankparancsnok-generáció itt elindulni sem tudna! No és akkor még nem beszéltem a célzásról, a lőszervá-

Siessünk, mindjárt kezdődik a Tankcsapda-koncert!

lasztásról, arról, hogyan adj parancsokat a hozzád csatlakozó szövetséges egységeknek – mert ez is lehetséges. Karaktered egyre magasabb rangra lép, és tankod legénysége is fokozatosan egyre tapasztaltabbá válik. Olyannyira, hogy idővel már nem kell folyton váltogatnod a kezelőszemélyzet posztjai között (sofőr, lövész, géppuskás, parancsnok), mert embereid maguktól is egész tűrhetően dolgoznak.

Akárcsak a legtöbb szimulátorban, itt is szokatlan mélységek rejtőznek a játékélményben, de csak azoknak, akik hajlandóak tanulni, gyakorolni, egyszóval energiát befektetni annak reményében, hogy aztán sokat és színvonalasan szórakozzanak.

PROFI VAGY AMATŐR?

Akik 10-15 évvel ezelőtt a T-72-höz hasonló játékokat gyártottak, ma az iparág veteránjai. Aki manapság készít ilyet, bizony messze jár még tőlük – bár talán szerencsésebb ezt a fajta amatőrizmust inkább piac-éretlenségnek nevezni. A játékban lépten-nyomon találkozhatunk ennek az éretlenségnek minden bájával és nyűgjével.

A T-72 számomra igazi retro-kaland volt, utazás a játékvilág hőskorába, mindezt olyan körítésben, olyan látvánnyal, ami ma is emészthetővé teszi. A grafika váratlanul szép – feltéve, hogy nem várunk el profi színvonalat. A játékmenet vontatott, fokozottan jellemző rá a realisztikus akciójátékok leggyakoribb gyermekbetegsége: a „többet utazol, mint lövöldözöl" szindróma. A kód itt-ott bugos, a látványhoz képest nagyon rosszul és akadozva fut.

A belcímekből is összeolvasható: a T-72 kérdéseket hagyott hátra bennem. Mennyire játékba való ez a helyszín? Mennyire szórakoztató a játékmenet? Mennyire állja majd meg a helyét a profizmushoz és pofonegyszerűséghez szokott vásárlók körében? Rátok bízom, kipróbáljátok-e, hiszen a demo ingyenes – ajánlani viszont csak a hadi szimulátorok szerelmeseinek merem.

T-72 Balkans on Fire!

grafika	19/25
zene	10/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	13/15

59%

PC GURU index 2/5

\+
- realisztikus hangulat, fizika és ballisztika, kiemelkedő AI

−
- nagyon nehéz
- jó gépen is gyengén fut, holott nem szép
- unalmas, sok az üresjárat

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 256 MB RAM, 32 Mb VRAM, 300 MB HDD

Panzer Elite	81%
M1 Tank Platoon 2	82%
Spearhead	74%

Csak egy hatalmas ork balta hiányzik a fejéből...

irta • Hancu

WORLD OF WARCRAFT FEJLEMÉNYEK

fejlesztő > blizzard **kiadó >** vivendi **web >** www.wow-europe.com

World of Warcraft cikk? Fél évvel az európai start után? „És ezt most így hogy?" – idézheti most a klasszikust a Guru-olvasótábor nem WoW-fanatikus (vélhetőleg elhanyagolható méretű) része. A fanatikusok közben elégedetten bólogatnak a háttérben, ők tudják, hogy bizony van mit írni a játékról a félévforduló alkalmával: a jelenlegi 1.61-es verzióig tartó patch-elés ugyanis több újdonságot hozott a programba (ingyen!), mint más játékoknál egy komplett kiegészítő lemez...

Tulajdonképpen minden MMORPG-ről csak a megjelenés után fél évvel kellene tesztet írni; addigra derül ki ugyanis, hogyan muzsikál a játék hosszú távon, milyen a játékrendszer, az odafigyelés, támogatás a fejlesztők felől. A World of Warcraft nemcsak úgy általában a nyugati világ legnépszerűbb online RPG-je, de Magyarországon gyakorlatilag ez a játék honosította meg szélesebb körben a műfajt – a patch-ekben levő újdonságok mellett ez a másik oka annak, hogy visszatérünk a játékra, és körülnézünk, hol tart ma a World of Warcraft...

Fél év alatt lassan mindenki „belakta" a Warcraft világát, megtalálta a legszimpatikusabb szervert, társaságot, kialakultak az egyes szerverek erőviszonyai, a nagy klánok.

A magyarokkal legjobban benépesített szerver a Bloodscalp lett; a Guru-szerkesztőség karaktereinek ottho-

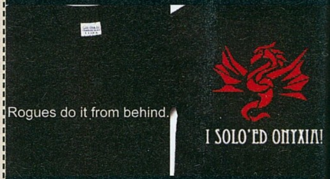
A ruha teszi az embert

Egyértelmű jelzés egy WoW-játékos hölgyön egy ilyen fehérnemű: küldetés van, vállalod?

A WoW-témájú vicces pólókat hamar felvette a kínálatába minden gyorsreagálású online pólóbolt, és természetesen hatalmas üzletet csináltak a dologból – hiszen kinek ne érne meg rongyos 15-20 dollárt, hogy tesszem azt „Nerf Paladins" feliratú pólójával tegye mindenki számára egyértelművé véleményét az élet nagy kérdéseiről; mellesleg pedig bezsebelje a „pórnép" értetlen, és a „beavatottak" elismerő tekintetei az utcán.

A legelső ilyen jellegű ruhadarab a Green Linen Shirt volt, a játékban is szereplő tárgy statisztikáival dekorált egyszerű zöld póló; ennek mára már ezernyi, egymást felülmúlóan beteg mutációja létezik, a T-Shirt of Pure Pwnage-től a l337 T-shirt of n00b-eatingig.

A legnépszerűbb sorozat a „Rogues do it from behind" (a tolvajok hátulról csinálják) feliratú pólóval kezdődött, aminek villámgyorsan születtek meg a többi kasztra vonatkoztatott, hasonlóképpen kétértelmű variációi (a vadászok állatokkal, a sámánok totemekkel, a harcosok védekező harcmo-



A tolvajok hátulról csinálják... természetesen a harcot, mi mást...?

dorban, és így tovább). Megszülettek a magas szintű instance-ok szuvenír-pólói is, azt hirdetve, hogy a tulajdonosuk Molten Coreban / Blackwing Lairben / Dire Maulban / UBRS-ben / akárhol járt, de csak ezt a vacak pólót sikerült szereznie (illetve közeli rokonaik, a „Megöltem Ragnarost / Onyxiát / Thrallt / akárkit, de csak ezt a pólót dobta" feliratú darabok). Mostanában jön divatba az egyes kasztok nerfelésére, azaz gyengítésére felszólító pólók családja (ennek variációja a többféleképpen is értelmezhető „Nerf me Hard!"). A WoW-on kívüli szociális életünk színesítését szolgálják a lényegre törő LFG (Looking For Group, azaz csapatot, társaságot keresek) feliratú ruhadarabok, valamint a legújabb őrület, a küldetést adó szereplőket jelző sárga felkiáltójel baseball-sapkán való viselése (van ilyen mintával ellátott tanga is, női játékosok, és különösen izgalmas küldetések számára).

na, a Warsong leginkább a kelet-európai és skandináv játékosok fellegvára.

HÁBORÚ MINDEN FRONTON

A két legnagyobb, játékmenetet érintő változás a honor rendszer, illetve a csatamezők (battlegrounds) bevezetése volt; mindkettő a játékos-játékos elleni harcot, a Horda-Szövetség ellentét további kiélezését támogatja. Ha megöljük az ellenséges frakció egy tagját, honor pontot kapunk érte – a mennyiség a szintünktől, az áldozat szintjétől, a bevitt sebzéstől és egyéb apróságoktól függ. Ha a szintkülönbség a mi javunkra nagyobb 20 százaléknál, vagy az áldozat éppen griffről szállt le (tehát a töltögetés zavarta a harcban), nincs honor. A pontokat hetente, a szokásos szerda délelőtti szerverkarbantartás során összegzik, és az éppen aktuális pontszámunk alapján léphetünk feljebb a honor-ranglétrán. Összesen 14 rang létezik, mindegyik különféle előnyökkel jár, tápos tárgyakat, és a generálisoknak kijáró félelmetesen kinéző hátasokat vásárolhatunk. Minél magasabb a rangunk, annál nehezebb megtartani, hiszen a rendszer úgy van kialakítva, hogy a magas rangokban csak a játékosok bizonyos százaléka állhasson – ha tehát nem PvP-zünk pár hétig (vagy civileket ölünk, ami kemény mínusz pontokkal jár), könnyen visszaeshetünk pár rangot.

Leeeroooooy Jenkins!

Az egyszeri paladin, akinek halált megvető bátorságánál csak az ostobasága nagyobb, egy rövid video által lett halhatatlan, és a WoW történetének első igazi virtuális celebritye. A moziban (amit máig közel 900 ezren töltöttek le csak a warcraftmovies.com-ról) emberünk végighallgat egy hosszadalmas taktikai megbeszélést Upper Blackrock Spire egyik trükkös helyszíne előtt, majd felpattan, artikulálatlan „Leeeroooooy Jenkins!" ordítással berohan a nagyterembe, és ráhúz a csapatra kb. háromszáz sárkányt. Ez persze így leírva nem annyira vicces, de nem találkoztunk még aktív WoW-játékossal, aki ne fetrengett volna a földön a röhögéstől, amikor végignézte a filmecskét.

A „Leeerooooy!" hamarosan általánosan elterjedt harci ordítás lett, ahogy szállóigévé vált hősünk erőtlen felelősség-elhárítása („It's not my fault" – nem az én hibám volt), és a társak reakciója („Oh my god, he went in!" – istenem, ez bement!). Ez az eset ihlette a szorult helyzetekben általános iránymutatóként szolgáló költői kérdést is, miszerint „Mit tenne most Leeroy?" („What would Leeroy do?", rövidítve WWLD-ként is szokták használni). Használjuk ezeket a szófordulatokat egészséggel a való életben, tömegközlekedés vagy bevásárlás közben, ha nem zavar, hogy mindenki hülyének néz – az a néhány felkapott fej, értő pillantás, amit a mindenhol jelen levő sorstársaktól kapunk, mindet megér!

Hancu Wow élményei

Egyik legkedvesebb élményem, amikor először futottunk neki Baron Geddonnak (Molten Core egyik főellensége). Ennél a harcnál nagyon fontos, hogy mindenki tartsa magát a taktikához, akár egyetlen hiba is végzetes lehet. Szépen tartottuk magunkat egész sokáig, de aztán valahol az egyik papnál beütött a lag, minden MMORPG-játékos ősellensége... Gyógyítás híján az első számú harcosunkat pillanatok alatt felkoncolta a tűzelementál-lord, majd gyors ütemben a helyzetet menteni igyekvő többit is. Mivel ekkor már alig bírta az ellen, a raid vezetője kiadta az ukázt: csülökre! Eluralkodott a káosz, mindenki a TeamSpeaken vadul üvöltve vetette rá magát Geddonra, még a gyógyító papok és druidák is. A negyvenfős partiból talán hárman élték túl a vérfürdőt – de győztünk! (és a nyomorult nem dobta a Felheart vállvédőt, amiben reménykedtem...)

A honor rendszer bevezetése után néhány hétig totális háború uralta a WoW-ot, de aztán megkopott az újdonság varázsa, és megjelentek a gyilkolászást kissé rendezettebb formában kínáló csatamezők, így ma újra aránylag biztonságosan lehet akár egyedül is a küldetésekkel bajlódni. Egyelőre két csatamezőn küzdhetünk meg a gaz ellennel: a nagyobb Alterac Valley 40-40 magas szintű (50. felett) karakternek ad módot a pankrációra, a kisebb Warsong Gulch-on pedig 10-10 kalandor eshet egymásnak; itt a huszas, harmincas, negyvenes és ötvenes szintjeiket taposók is kipróbálhatják magukat hasonló szintűekkel szemben. A Warsong Gulch az FPS-ekből ismert Capture the Flag játékmódot hozza be a WoW-ba. Különösen izgalmas azt tesztelgetni, hogy az ismert szabályrendszerben milyen spéci WoW-os képességet vagy varázslatot hogyan tudunk alkalmazni. Könnyen belátható, hogy mekkora előny itt például a lovag pajzsa, a varázsló teleportja, vagy a druida alakváltása – és le a kalappal a Blizzard előtt, hogy sikerült kiegyensúlyozottnak megtartani a játékot a CTF extra szabályai között is! Az Alterac Valley sokkal nagyobb szabású háborút kínál elfoglalható stratégiai pontokkal, NPC-kkel, megidézhető segítőkkel... és nem ritkán 4-5 órás időtartammal. Sajnos mindkét csatamezőre igaz, hogy bár több csata is zajlik párhuzamosan, még mindig nagyon sokat kell várni, hogy bejussunk; és ha benn vagyunk, sem garantálja semmi, hogy a csapatjátékra odafigyelő, ésszerűen játszó társaságot kapunk, akikkel igazán élvezetes a háború.

AZ ÉLET 60-NÁL KEZDŐDIK

Amikor kb. 400 játékóra után az ember eléri a hatvanadik szintet, jogosan merül fel a kérdés: hogyan tovább? Tapasztalati pontot nem kapunk, nincs több szintlépés, talent pont, új varázslat és képesség – mi ad hát újabb

Grath Wow élményei

Mivel a WoW varázsa éppen az, hogy minden pillanat fantasztikus élményt jelent, nehéz kiválasztani a kedvenceket. Felrémlenek az első idők, amikor még az egész szerkesztőség együtt ment a Barrens pusztáiban, vagy amikor megalapítottuk klánunkat. Aztán 40. szint körül azok az éjszakák, amikor Zoola és Niemen pajtásokkal hajnali ötig terrorizáltuk az elfeket Ashanvaleben. Szintén emlékezetes volt, amikor a hely bármiféle ismerete nélkül először bemerészkedtünk a trükkös ogreerődbe, Dire Maulba, vagy amikor tökéletes csapatmunkával első próbálkozásra megfektettük Rivendare bárót Stratholme-ban. Az első csatamezős élményem is felejthetetlen: amikor 39 hordás társammal együtt lerohantuk a nyomott gnómokból és emberekből álló szövetséges bunkert, két perc alatt vagy 50 „fraggel" lettem gazdagabb. A legnagyobb örömöt azonban kétségtelenül az jelenti, amikor egy paladint szabályos párbajban földbe tudok döngölni.

Hőst vegyenek!

Bár a Blizzard szigorúan tiltja a játékbeli tárgyak, pénz, és karakterek adás-vételét valódi pénzért, amíg kereslet van rá, a dolog működik (mit működik, egyenesen virágzik!). Míg más MMORPG-kben leginkább a tárgyak és karakterek kereskedelme fut leginkább, WoW-ban a powerleveling a divat: ez azt jelenti, hogy fizetsz valakinek, hogy játsszon a karaktereddel, és fejlessze azt. A magunk részéről ezt igen szánalmas dolognak tartjuk (arról nem is beszélve, hogy sosem leszel olyan hatékony egy más által kimaxolt karaktert irányítva, mintha te magad tapasztaltad volna ki minden csínját-bínját), mindenestre mindenki okulására és megdöbbentésére álljon itt néhány érdekesség az egyik legmenőbb powerleveling service cég árlistájáról...

Szintlépés 1-ről 60-ra: 380 dollár (21 nap)
Képzettségek fejlesztése 0-ról 300-ra: 220 dollár
Exalted státusz elérése tetszőleges városnál: 240 dollár (10 nap)
20 000 honorable kill begyűjtése: 500 dollár (20 nap)
100 arany: 10 dollár
Account 60. szintű karakterrel: 100 és 400 dollár között

Sasa Wow élményei

A legnagyobb élményt számomra a játék megjelenésének napja, valamint az azt követő néhány hét jelentette. Először is testületileg közel másfél órát álltunk sorba az öt gyűjtői változatért, majd szó szerint rohantunk a szerkesztőségbe, ahol 12 másodpercenként üvöltöztük, hogy éppen ki hol áll a telepítésben. Ezután az első hétvégén szombat reggeltől hétfő reggelig szinte alvás nélkül játszottam (akkor még partiban voltam Chrisszel, aki azóta messze megelőzött mindenkit) Grath-tel, Hancuval és a korrnénivel (aki lány létére istentelenül jól nyomja a WoW-ot), beléptem Chris által vezetett klánba, összekuporgatott pénzemen megvettem a tabardot, és kétpercenként varrtam a többieknek a +12 armort adó páncélokat. WoW-os élményeim aztán tőlem kívül álló okok miatt, egy 29-es szintű ork vadásszal a hátam mögött egyetlen pillanat alatt megszakadtak – aminek egyetlen pozitívumát az jelentette, hogy azóta van időm másra is…

inspirációt a játékra, hol a kihívás? Nos, nem kell megijedni, a WoW a 60. szintű karaktereknek is képes újat nyújtani, sőt sokak szerint itt indul be igazán az élet. Az első, amit minden magára valamit is adó hős megszerez, az epic mount, vagyis a kizárólag 60. szintű karakterek számára elérhető hátasállat, ami brutálisan jól néz ki, és a normál paci sebességét bőven felülmúló iramban szállítja gazdáját (aki átélte 40. szinten a gyaloglásról lóra váltás élményét, tudja, mekkora dolog ez). Az epic mount ára 900 arany (némi reputáció-növeléssel leszorítható 800-ra), „ingyenlovas" kasztoknál (paladin, warlock) pedig egy hosszadalmas küldetéssorozat. Ha elérjük valamelyik várossal a legmagasabb tiszteletet (exalted fokozat), vehetünk akár a többi faj hátasaiból is. A reputációt küldetésekkel, illetve szövet beszolgáltatásával tornászhatjuk fel, kínosan lassan (értsd: több ezer tárgyat kell leadnunk).

Mire elértük a hatvanadik szintet, valószínűleg megjártuk már a WoW magas szintű instance-ait: Lower és Upper Blackrock Spire-t, Blackrock Depths-et, Dire Mault, Stratholme-ot, és Scholomance-t, sőt talán a kasztunknak megfelelő nyolcdarabos kék páncél-készletből is beszereztünk egyet-kettőt. Tévedés lenne azonban azt hinni, hogy a további életünk az említett öt instance-ban fog telni, a WoW nyújt azoknak is elég kihívást, akik már kinőtték ezeket a kalandokat. A direkt agyontápolt 60-as szintű karaktereknek szánt kalandok 40-fős raid partit igényelnek, egy ekkora csapat összefogása, irányítása pedig rengeteg türelmet, figyelmet és fegyelmet. A meglehetősen brutális tűzerővel rendelkező, 40 emberes csapatok az erejüknek megfelelő, igencsak kemény helyekre mehetnek legénykedni: a Molten Core, Ragnaros, a lávatitán barlangja egy vulkán mélyén található, Onyxia, a fekete sárkány barlangja egy mocsár mélyén van, illetve a legutóbbi patch-ben megjelent a Blackwing Lair, a játék jelenlegi legdurvább instance-a, ahol Nefarian (szintén fekete sárkány, Onyxia bátyuskája) várja szeretettel a kalandozókat. Ezek az instance-ok elképesztően durvák, és kifinomult taktikázást, fegyelmezett csapatmunkát, és 100%-os odafigyelést igényelnek, nagyon hosszúak (Molten Core-t tapasztaltabb klánok is két-három este alatt nyomják csak le), de az ott található zsákmány is mesés: lila (azaz epic rangú) fegyverek, minden kasztnak két különösen ritka páncél-szett, és így tovább…

Külön érdekesség a külső raidek mókája, vagyis olyan, hatalmas erejű szörnyeket jelent, amelyek véletlenszerű időpontokban, kb. hetente jelennek meg, de nem instance-ban, hanem csak úgy a világban (Azuregos, a kék sárkány Azsharában; illetve Kazzak, a démonlord Blasted Landsen). Ezek nagyon izgalmas pillanatok: futótűzszerűen terjed a hír szerver-szerte, extra sebességgel szaladnak a nagyobb klánok a helyszínre, hogy ők kezdjék el először ütni a szörnyet (ugyanis a végén azé a zsákmány, aki először megtámadta). Mivel a Szövetség és a Horda tagjainak is fáj a foga a zsákmányra, általában a szörny leverésével párhuzamosan kisebb világháború tör ki: egy csapat üti a sárkányt/démont, a többi meg az ellenséges oldal csapatait, hogy nehogy bele tudjanak szólni a harcba…

Mint az eddigiekből is kitűnt, 60. szinten az élet elég pénzigényes, elég, ha csak az epic lóra gondolunk, vagy a keményebb harcok utáni javítási számlára, ami a legtöbb pofont kapó harcosok esetében akár 8-10 aranyra is rúghat a nap végén. A magas szintű létnek ezért elengedhetetlen tartozéka a farmolás, vagyis a kalandozásunk anyagi hátterének biztosítása. Ez jelenthet magányos szörny-gyilkolászást magas szintű ellenségek lakta vidékeken, herbalisták és bányászok számára beszerző körutakat nyersanyagban gazdag helyeken, a magas szintű instance-ok kifosztása értékes zsákmány reményében – vagy belekóstolhatunk a legizgalmasabb falatba, a szóló instance-ozásba. Ez azt jelenti, hogy bemegyünk az öt, nálunk jóval alacsonyabb szintű kalandozóra tervezett instance-okba, és megpróbáljuk egyedül végigvinni őket. Hatvanas szinten a Scarlet Monastery már simán leküzdhető, bátrabbak megpróbálkozhatnak Uldamannal, Maraudonnal, vagy esetleg párba verődve a Sunken Temple-lel is; egészen új kihívást és izgalmakat fognak nyújtani a már jól kiismert labirintusok, az garantált!

APRÓLÉKOK ÉS A JÖVŐ

Természetesen kisebb súlyú újítások (mint a vidéket járó karnevál, jó néhány új instance, több száz új tárgy és küldetés) mellett rengeteget csiszolgattak a játékegyensúlyon is a fejlesztők. Eddig a harcos és a warlock kaszt esett át nagyobb renováláson, a hírek szerint a vadászon és a druidán a sor a következő patch-ben. A cikk írásának pillanatában az 1.61-es patch a legfrissebb, és lassan az 1.7 is elér az amerikai tesztszerverekig. Ebben mutatkozik be Zul'Gurub, a 20-fős csapattal meghódítható troll erőd, illetve számos játékmenetbeli újítás is várható. Egyre sűrűbbek az első kiegészítőről szóló pletykák is, aminek minden emberi számítás szerint karácsony körül kellene megjelennie, a tartalmát illetően pedig vad találgatások zajlanak: a Dark Portal megnyitása, Northrend, vagyis sarkvidék felfedezése (a Frozen Throne vége óta itt üldögél Athras, a játékosokat várva), a szintkorlát megemelése, hős-kasztok bevezetése, klán-főhadiszállások és játékos birtokolta házak építése… várjuk szeretettel!

ALEX GARDEN

írta · Hancu

AZ IFJÚ TITÁN

Warhammer 40 000: Dawn of War

Legutóbbi számunkban Chris Avellone-nal már belekezdtünk a játékipar legreménytelibb ifjú tehetségeinek bemutatásába. E havi vendégünk is az új generáció képviselője: még nincs harminc éves, de már csaknem 15 éve van a szakmában – és az újságírók előszeretettel nevezik az új Sid Meiernek...

Alex Garden sorozatunk eddigi messze legfiatalabb vendége: 1976-ban született Vancouverben, Kanadában. Sokadik generációs játékosként a NES-es és korai PC-s játékklasszikusokon nőtt fel. Saját bevallása szerint 11 évesen határozta el, hogy játékkészítésből fog megélni, s azon nyomban bele is vetette magát a programozás rejtelmeibe.

A legenda szerint, amikor a középiskola mellett a nyári szünetben egy éjjel-nappali közértben dolgozott, egyszer megállt a bolt előtt egy szurokfekete Lamborghini, egy jólöltözött harmincas fickó szállt ki belőle, és ugrott be a boltba valamiért – Alex pedig csodálatos szemtelenséggel megszólította: „Uram, nem tudom, hogy mit dolgozik, miből szerezte ezt az autót, de kérem, vegyen be engem is az üzletbe!". Az illető Don Mattrick volt, az Electronic Arts egyik igazgatóhelyettese, aki annyira meglepődött a kérésen, hogy adott a srácnak egy névjegykártyát, mondván, jelentkezzen a cégnél játékteszternek, és hivatkozzon rá... Nos, nem tudni, hogy mennyi a történet igazságtartalma („hivatalos" interjúban Alex még sosem erősítette meg, de különféle partikon pár koktél után menetrendszerűen elkezdi mesélni...), mindenesetre tény, hogy 15 évesen hősünk nyári munkaként az EA Canada vancouveri stúdiójában kapott tesztelői állást. A középiskola után a nyári munkából szinte természetszerűen lett főállás, a teszterségből pedig egyre felelősségteljesebb programozói munka. A Triple Play baseball-sorozat, néhány Test Drive, SSX, és Need for Speed epizód, valamint egy rakás Madden-részben való részvétel mellett Alex számára az EA-nél töltött öt év elsősorban a szakma kitanulását, és rengeteg jó kapcsolat kiépítését jelentette – itt barátkozott össze például Chris Taylorral, Will Wrighttal, és Ed Fries-szal.

„John Romero frizurája..." – Alex Garden arra a kérdésre, hogy ha egyetlen dolgot kitörölhetne a játéktörténelemből, mi lenne az.

Otthon, édes otthon

Az EA-s futószalagmunkában idővel a kreatív Alex egyre kevésbé talált kihívást, így közvetlen kollégáival saját, újszerű játékon kezdték el törni a fejüket. Mivel mind Star Wars rajongók voltak, a téma adta magát: a csillagok háborúja űrcsatáinak hangulatát kellene visszaadni, azonban nem az X-Wing akció-szimulátor módján, hanem stratégiai játékban, a 3D adta lehetőségeket mind grafikában, mind játékmenetben kihasználva. Nem meglepő módon az ötletet nem sikerült valódi projektre váltani az óriáskiadó berkein belül – Alexnek azonban olyan szinten a rögeszméjévé vált a játék (ami az anyabolygóját kereső faj körül forgó történet alapján a Homeworld nevet kapta), hogy eldöntötte, ha törik, ha szakad, megcsinálja! Ha nem az EA-vel, hát saját csapattal...

Mivel Alex összes pénze 5000 kanadai dollár volt (kb. 800 ezer forint), a sebtiben Relic Entertainmentnek nevezett új cég elindítását ennyiből kellett megoldani. Az EA-tól, illetve a vancouveri DigiPen játékfejlesztő-iskolából összetoborzott 16 lelkes fickó így '97 májusában a lehető legolcsóbb irodát bérelte ki, ami a város legrosszabb negyedében, egy igen rosszhírű nightclub emeletén volt. A projektet az akkor még erősen kísérletező kedvű Sierra karolta fel, és adott is Alexéknek időt bőven, hogy kiforrjon a forradalminak ígérkező játék. A 3D-s grafikai megvalósítás, illetve a 3D-ben dolgozó AI nem jelentett különösebb gondot, annál inkább a térbeli irányítás minél kezelhetőbb megoldása, illetve az, hogy olyan pályákat, küldetéseket készítsenek, amik valóban 3D-s gondolkodást, a helyzet térbeli áttekintését követeli a játékostól. A projekt meglehetősen lassan haladt, rengeteg irányítási koncepciót kellett kidolgozni csak azért, hogy a gyakorlati próbák során használhatatlannak bizonyuljanak, és kidobják őket...

Az eleinte csendben készülő Homeworldöt lassacskán egyre inkább felkapta a sajtó, és a játékosok (ahány „E3 legjobbja" díjat nyert, ez nem is csoda) – főleg miután kitudódott, hogy a legendás brit rockzenekar, a Yes írja és adja elő a játék főcímzenéjét (sőt ez lett a '99-es The Ladder című albumuk nyitó száma is). A Homeworld végül '99 őszén jelent meg (a Sierra nyomására mégsem húzhatták a végtelenségig a fejlesztést, így egy játszható fajt kompletten ki kellett vágni), és annyira újszerű élményt adott,

hogy valósággal letaglózta a játékosokat. A 3D valóban új dimenziót adott a játéknak, rengeteg új taktikára adott lehetőséget, mégis átlátható maradt, s emellett még jól is nézett ki – nem csoda, hogy valósággal halmozta az Év Játéka díjakat (az Outcast, az EverQuest, az Age of Kings és az Unreal Tournament évében!).

A csúcson túl

A Homeworld sikere tartósnak bizonyult (a megjelenéskor elkapkodott 250 ezer példányt egy év alatt sikerült szép lassan megduplázni), s ez kellő alapot biztosított az új projekthez, a Sigmához. A 3D után Alex most más téren próbálta megújítani az RTS műfajt: a teljesen szabadon variálható harci egységekkel. A játékra a Microsoft csapott le, még jobban bebiztosítva a fejlesztés anyagi hátterét – ennek ellenére a munka nem zajlott éppen zökkenőmentesen. A kétszeri átnevezés (előbb Adventures of Rex Chance, majd Impossible Creatures), a vadonatúj grafikus motor, a Spooge elkészítésének bonyodalmai, az elbaltázott marketing (Alex az alkalmi játékosok rétegét célozta meg a játékkal, míg a reklámhadjárat a hardcore RTS-rajongókat szólította meg), és a rengeteg halasztás (a játék végül 44 havi fejlesztés után készült csak el) nem igazán tett jót a fogadtatásnak... No és valljuk be, maga a játék sem lett olyan nagy durranás, mint a Homeworld; nagyon jó volt (az állatok génjeiből összemixelhető egységek rendszere egyenesen zseniális!), de mégis, hiányzott az a szikra, ami igazi klasszikussá avathatta volna.

Miután az Impossible Creatures csak félig-meddig váltotta be a hozzá fűzött reményeket, logikusnak tűnt visszatérni a nagy sikerhez, a Homeworldhöz egy folytatás erejéig. Ez nem bizonyult túl jó ötletnek: az elődhöz mérhető újításokat nem tudtak felmutatni, a sci-fi téma időközben kiment a divatból, s végül hiába volt a remek kivitelezés, a jó történet és frenetikus hangulat, a játék ismét csak a „majdnem-klasszikusok" polcára került, az eladásokat tekintve pedig simán megbukott (a Homeworld márkanevet birtokló Sierra nem is tervez további folytatásokat). Időközben a csapat mérete 30 főre, majd 50-re nőtt, így lehetővé vált hogy két játék fejlesztése némi átfedéssel egymás mellett haladjon. Ennek megfelelően a 2003-as Homeworld 2 után szűk egy évvel, a tavalyi E3-on máris jött a következő Relic-bejelentés, újra sci-fi témában, de most a felszínen zajlott a harc, a híres Warhammer 40K univerzumában. Az újítás ezúttal az akciódús (és meglehetősen brutális) játékmenetben, és a terjeszkedésen alapuló erőforrás-szisztémában volt. Még jól emlékezhetünk rá, hogy a tavaly ősszel megjelent Dawn of War a lassan szokásosnak mondható Homeworld utáni Relic-formát hozta: igazán remek volt, de mégis hiányzott belőle valami, amitől kimondottan nagy durranás lett volna...

„Úgy gondolom, ha az ember eladja a fejlesztőcégét egy nagy kiadónak, hosszútávon sokkal többet nyer a dolgon – és nemcsak anyagilag! –, mint amennyit kénytelen feladni az önállóságából. Igaz, ez az első ilyen döntés az életemben, szóval inkább kérdezzenek meg ugyanerről fél év múlva" – Alex Garden 2004 májusában, amikor eladta a Relicet a THQ-nak. Nem egészen kilenc hónap múlva kilépett a cégtől.

Vissza a kezdetekhez

2004 áprilisában, hét évvel a Relic megalapítása után Alex büszkén jelentette be: a Dawn of War kiadója, a THQ felvásárolja a stúdiót, és ez óriási lehetőségeket nyit meg a csapat előtt. A létszám 100 fölé nőtt, és egyszerre három játékon folyt a munka: a Warhammer 40K, plusz a kiegészítője, a Winter Assault; az egy év múlva bejelentett, és mindenkit a földbe döngölő RTS, a Company of Heroes (bővebben lásd előzetesünket a 32. oldalon), és a következő generációs Xboxra készülő világháborús akciójáték, az Outfit. Alex Los Angelesbe költözött (a felvásárlással a Relic éléről a THQ fejlesztési igazgatói székébe került) – és itt rá kellett jönnie, hogy nem neki való ez az igazgatós-öltönyös komolykodás, neki a konkrét játékkészítés az élete. Idén februárban szép csendben ki is lépett a THQ kötelékéből, és azóta a legnagyobb titokban ügyködik egy rejtélyes játékon... alig várjuk, hogy kiderüljön, mi is az!

[GONDOLATÉBRESZTŐ]

Mit is mondana az egyszeri játékos, ha megkérnék, sorolja fel az összes valamire való játékplatformot? PC, ez ugye alap, lassan már szinte nálunk is minden háztartásban megtalálható. Game Boy Advanced, talán van az öcsinek, Ninteno DS, naná, az az érintőképernyős cucc. PlayStation, PlayStation Portable, Xbox. Plusz már egyre többen a mobiltelefonukon is játszanak... és kifújt? Persze hogy nem! Szép számmal találhatók a piacon különböző alternatív játékplatformok, melyek ugyanúgy rengeteg játéknak adnak helyet, ráadásul a maguk kategóriájában rendkívül sikeresnek mondhatók (bár természetesen felesleges őket a tízmilliós eladású nagytestvérekkel összehasonlítani).

TAPWAVE ZODIAC

Talán nem a legszerencsésebb választás egy nemrégiben „elhunyt" készülékkel kezdeni a cikket, de mindenképpen figyelemre érdemes, ugyanis egy kis cég termékéről van szó. Sajnálatos módon a Zodiac sosem tudott igazán komoly vásárlóközönséget megnyerni világszerte, de Európában, főleg Nagy-Britanniában kelendőnek bizonyult.

A gép fő célcsoportja a játék iránt érdeklődő fiatalság volt, de a játék mellett rendkívül kellemes multimédiás funkciókkal is bírt a masina. Videó- és mp3-lejátszóként is funkcionált, emellett 480*320 pixeles felbontású képernyője (az összehasonlítás kedvéért: a PSP hatalmas képernyője csak 480*272 pixel felbontású!) jó minőségű képet kínált. Két változatát 32 és 128 MB memóriával szállították, és egy ATI Imageon grafikus gyorsító volt felelős a grafikáért, 8 MB memóriával. Gyakorlatban főként 2D-s játékok jelentek meg rá, de képes volt egyszerűbb 3D grafika megjelenítésére is. Wireless kapcsolaton keresztül pedig akár az e-maileket is olvasgathatjuk a Zodiac segítségével, ha volt hotspot a közelben, melyhez kapcsolódhattunk.

Ahogy a Nintendo élharcosa, Reggie is megmondta az E3 során, a szoftver adja el a hardvert, és nem fordítva. A Tapwave Zodiac sorsát is ez pecsételte meg, hiszen bár voltak rá elvétve nagyobb nevű darabok (például a Tony Hawk's Pro Skater 4), igazán vonzó játékportfolióval nem rendelkezett, így szükségszerűen elvérzett a GBA-val szemben – még ha bizonyos képességei (képernyő mérete, grafika minősége, e-mail böngészés, multimédiás képességek) túl is mutattak az egyszerű játékgép koncepcióján. Ugyancsak súlyos probléma volt, hogy a nagyobb kiadók jó része csak a régebbi játékait portolta a készülékre (mint a Golden Axe, és más retro darabok) változtatás nélkül, amiket 20-30 dollár körüli áron kívántak értékesíteni. Természetesen ez sem feltétlenül jelentett előnyt a piacon...

A Zodiac pályafutása az elmúlt néhány hétben végeztetett be, de előfordulhat, hogy hasonló kultusz épül majd köré, mint ahogy az történt a Sega Game Gearjével.

Tapwave Zodiac: hatalmas képernyő!

GP 32

Valószínűleg a GP32 minden idők egyik legérdekesebb kézikonzol-koncepciója, és szöges ellentéte a Tapwave Zodiacnak. Először is a ketyere eddig egyetlen országban jött csak ki hivatalosan (Dél-Korea), három évvel ezelőtt. Készítői úgy gondolták, minek szenvedjenek ők a szoftverfejlesztés hátterének biztosításával, amikor ezt a rajongókra is lehet bízni. Ezért aztán a GP32-re hosszú tömött sorokban érkezik minden hardvergyártó és játékkiadó legborzalmasabb rémálma, a fejlesztők által készített alkalmazások, ún. „homebrew" programok garmadája.

A teljes testreszabhatóság megtette a hatását, a tech-junkiek választása lett a készülék. NES, SNES, Game Gears, GBA, Atari, PC és egyéb emulátorok tömege érhető el GP32-re. Emellett teljes körű multimédiás képességei (videó és mp3 lejátszás) miatt is közkedvelt. Az első hallásra rendkívül furcsa koncepció megtette a hatását, Dél-Koreában kirobbanóan sikeres lett a készülék, és komplett underground rajongótábor épült köré. Napjainkig megközelítőleg 150 000 darabot adtak el belőle, mellyel teljességgel elégedett a készítő cég. Várhatóan nem is fog megjelenni külföldi országokban; van egy olyan tippünk, hogy ebben jelentős szerepe van a jogilag igencsak vitatható emulátorok tömkelegének…

A GP32 támogatja a wireless kapcsolaton keresztüli multiplayer játékot, 320*240 pixeles felbontású képernyője pedig a beépítet 8 MB memóriával bőven elég az emulátoros játékok felhőtlen élvezetéhez. Aki esetleg kedvet kapott egyhez, 200 dollár körüli áron tehet szert rá.

GIZMONDO

A Gizmondo a Tiger Telematics gyermeke, és ugyancsak egy kézikonzol platform. Az aranyos, két óriási trigger gombbal megáldott kütyüt a „világ legerősebb hanheldje" szlogennel hirdetik. Ez nem feltétlenül alaptalan állítás, ugyanis a 400 MHz-es processzor, és a 128 bites 3D gyorsító az nVidiától meglepően kellemes grafika kicsiholására elég. A fejlesztők egyszerűen mindent belezsúfoltak a kis gépbe, ami vonzó lehet az emberek számára: wireless kapcsolat, digitális kamera, GPS (!). A Windows-alapú operációs rendszer biztosítja a teljes körű multimédia-lejátszást, egyébként pedig a készülékkel lehet internetezni (GPRS, vagy wireless kapcsolaton keresztül), ráadásul handheld fronton olyan kuriózumnak számító képességekkel is rendelkezik, mint az MMS, vagy a WAP támogatása.

A leírtak meglehetősen jól hangzanak, és a Tiger Telematics is megfelelően patronálja védencét. A multimédiás támogatás segítségével zenét, klipeket, videókat tölthetünk le wireless kapcsolaton keresztül. Ilyenkor jön a kérdés: mi a helyzet a játékokkal? Nos, itt némileg felemás a helyzet, ugyanis néhány nagyobb név kivételével (FIFA 2005, Richard Burns Rally, Conflict: Vietnam) főleg ismeretlen cégek kisebb játékai elérhetőek a platformon. Ugyanakkor van egy olyan megérzésünk, hogy a mindössze 240*320 pixeles felbontású képernyőt is éri majd némi kritika, főleg a PSP jóval kellemesebb méreteinek tükrében.

A már 129 angol fonttól (kb. 50 000 forint) beszerezhető készülék esetében indításkor különböző reklámokat kell végignéznünk, az efféle kellemetlenségektől mentes verzió jóval borsosabb, 80 000 forint körüli összegbe kerül – ami akárhogy is számoljuk, jóval a PSP ára fölött van. Amennyiben valaki mégis kedvet érez a vásárlásra, azt tanácsoljuk, inkább várjon. Napjainkig körülbelül 50 játék érhető el a készülékre, a Tiger Telematics még ugyanennyit ígér ebben az évben, így aztán mindenki megtalálhatja a szívének kedves játékot. Sajnos a készülék teljes körűen csak Nagy-Britanniában elérhető, az amerikai megjelenés mostanában várható, hozzánk meg ki tudja, mikor érkezik el…

POCKET PC-K, PALMOK

Mivel itt nem egyetlen készülékről van szó, erről a csoportról csak egy kisebb áttekintést adunk. A Pocket PC-k és Palmok gyakorlatilag az asztali PC-k megfelelői, több-kevesebb kompromisszummal, modelltől függően. A Windows, vagy Palm operációs rendszeren működő ketyeréken virtuális billentyűzettel navigálunk a stylusnak nevezett ceruza segítségével (ez egyúttal egérként is funkcionálhat).

Ezeket a gépeket elsősorban munka céljára fejlesztették ki (a Windows Mobile operációs rendszer többek között Worddel, Excellel és Outlook levelezőprogrammal érkezik). Játékok terén sem kell szégyenkezni, ugyanis az emulátorok garmadája mellett (C64, Atari 2600, SNES, és még sok minden más) szép számmal találhatók minőségi játékok, melyek kizárólag itt érhetőek el. Például említhetnénk a magyar illetőségű PDAMill remek RPG-jét, az Arvalet, vagy az ugyancsak magyar Redshift klasszikus CRPG-jét, a Legacyt. A már említett stylusnak, a négy gombnak, és a joystick-szerű gombnak köszönhetően jó néhány, halottnak hitt játékstílus talált itt új otthonra. A már említett Might&Magic szerű CRPG, kalandjátékok és körökre osztott stratégiák szép számmal érhetők el a platformon. Eme tulajdonságai miatt főként az idősebb korosztálynak lehet megfelelő választás, amennyiben kellemes, ódon hangulatú, minőségi játékokkal akar játszani a bőséges emulátor-felhozatal mellett.

JÁTÉK mentőöv

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

HAEGEMONIA

Üdvözület a PC Guru csapattagoknak, mindöszsze egy aprócska, ugyanakkor azonnali megválaszolást igénylő kérdéssel bolygatnám szürkeállományotokat. Egy kereskedőhajót kell feltartóztatni, ami sikerül is, ugyanakkor a küldetés meghiúsul, mert valami ügynöknek sikerült átjutnia. Ezt az ügyes pasast hogyan lehetséges felfedezni abban a nagy rengeteg űrben, a számtalan hajó között? Van valami érzékelő, vagy bill. kombináció, amivel látni lehet egyszerre minden objektumot? arsene lupin

Nos, nem egy kereskedőhajót kell feltartóztatni, hanem kettőt. A másodikra kicsit ki kell zoomolni a csillagtérképen (Space), de észre fogod venni – kék hajó, piros keretben. Akkor kell keresgélni mikor a fejes rád dörrent, hogy észlelték, aztán külön üzenet jön a másodikról – rögtön utána bogarássz!

Üdv, PC Guru team!
Van egy problémám. Elakadtam a földi 4. epizód 1. pályájánál, mikor meg kell találni a módját, hogyan hatoljunk át a Solon Bázis védelmén. Már kikutattam a Felfüggesztett Kariak programot, és a Solon Bázis Semlegesítőt. Miután kikutattam ezeket, megpróbáltam a bázis közelébe menni, de ugyanúgy leszedte a hajóimat.
FMP

Csak egyetlen egységet küldj, de Garner mindenképpen legyen a fedélzetén! A módszert lásd eggyel lejjebb.

Sziasztok!
Elakadtam a Haegemoniában, és nem tudok a következő pályára lépni. Küldetésként a Solon bázist kell felderítenem, de az kapásból leamortizál minden közeledő hajót. Nem is ez a gond, hanem az, hogy egyedül Jack Garnerrel kellene megközelítenem a bázist, de fogalmam sincs, hogy miként lehet őt hajóhoz rendelni?
XXX

Válaszd ki Jack jelenlegi egységét, aztán a jobb felső sarokban katt az egységinfóra. Az előugró ablak legfelső ikonja a hős hozzárendelése/visszavonása, ergo itt visszavon, másik egység kijelöl, ott meg hozzáad.

GTA SAN ANDREAS

HÁJ!
A GTA San Andreasban nem tudom, hogy hogyan lehet növelni a max. health-et. Néha látom, hogy nő, de ez pontosan mitől van? Hogyan tudnám akaratlagosan növelni?
Egy nem előfizető de a megjelenés napján mindig a benzinkútra siető, hű olvasótok.

A legnagyobb növelést úgy tudod elérni, ha kivégzed a mentős küldiket. Konkrétan 150%-ra ugrik. S hogy alapban mitől nő? Nos én nem találtam még tuti receptet, bár egyesek esküsznek a sok futásra...

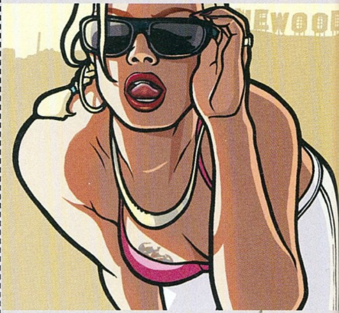
Helló Guru!
Lenne két kérdésem a San Andreas-szal kapcsolatban.
1. Először is azt szeretném megkérdezni, hogy hogyan lehet vonatos küldetéseket elvállalni?
2. A motoros és az autós iskolában úgy kezdődik, hogy kell csinálnom egy 360°-os kört. Én ezt nem tudom megcsinálni. Nem tudnátok valami tanácsot adni?
Brigade

1. Elkapsz egy vonatot (követed a sínek mentén, míg meg nem áll, vagy kivárod egy pályaudvaron), aztán beszállsz, és nyomsz egy 2-est, mint a taxis, mentős etc. küldetéseknél. (Tudomásom szerint előtte már szabad bejárásod kell, hogy legyen az összes városrészbe...)
2. Mindkét helyzetben egyszerre tapicskolj rá az előre, hátra, balra billentyűre (W+S+A)!

Hello PC Guru Team!
Lenne egy kérdésem a Gta San Andreasszal kapcsolatban! Hol lehet megtalálni Michelle barátnőnket?
Kemenesi Balázs

San Fierro autósiskola – véletlenszerű időpontokban tűnik fel.

Hello!
Van pár kérdésem a GTA San Andreasszal kapcsolatban:
1. Mióta elértem a 60%-ot a játékban, nem tudok gyúrni, és ezt írja ki: Gyere vissza holnap.
2. Azt hallottam, hogy lehet felszedni csajokat, találtam egyet az autósiskolában, kék nyíl volt a feje fölött, odamentem hozzá, és nem csinált semmit. Több csajt nem találtam!
3. Nem működik a „hot coffee" mód, nem indul el a játék, ha bemásoltam a data/script könyvtárba.
Zsolt



1. Néhány fórumban feltűnt ez a bug (már ha bug, néhányan a kalózverzió rovására írják). Egyeseknél bejött a „válts frizurát, és öltözéket" módszer, mások itt végleg megálltak a fejlődésben – úgy tűnik, univerzális megoldás még nincs.
2. Michelle csak akkor mozdul rád, ha zsírban (fat) 50% felett vagy, és magas a szexepiled. Akkor lesz majd némi csevely, és megjelenik a közeledést nyugtázó ablakocska.
3. Nos, nem tudom, mi lehet a probléma, elméletileg működni kellene, hiszen jó helyre másoltad. A legutolsó patch mondjuk már eltávolította az anyagokat, ha azt feltelepítetted, a kávézásnak működnie kellene.

Tisztelt PC GURU Team!
Egy GTA San Andreashoz kapcsolódó kérdéssel fordulnék hozzátok: hol lehet megtalálni a rakétavetőt? Pontosabban az lenne a kérdésem, hogy mi a neve? Majd megnézem a fegyveres térképen, hogy hol is van...

Ajánlom figyelmedbe a www.planetgrandtheftauto.com/image.asp?/gtasa/maps/weps.jpg térképet, ezen a „rocketla" jelöli a sima rakétavetőt, a „heatseek" pedig a hőkövetőst...

WORLD OF WARCRAFT

Hali!
Hol van az az aukciós ház, amiről a 2005. No. 02 szám 44. oldalának tetején írtatok? Az van ide írva: „pontosabban van egy harmadik is, amely semleges területen fekszik..." Hol van ez a hely?
- A PC Guru team melyik szerveren játszik?
- Van karakteretek a Bloodscalpon? Ha van mi a nevük?
- Tudnál nekem mondani egy olyan oldalt, ahol le van írva a 4 sámán totem küldi magyarul?
Laca

- Gadgetzan városában, a Tanaris nevű területen fekszik.
- A Warsongon van mindenki, kivéve Ricco alli karaktereit, akik a Ragnaroson tenyésznek...
- Nincsenek.
- Hát kapásból nem, de a worldofwarcraft.hu-n biztos találsz valami ilyen fórumot. Egyébként a negyedikhez nem kell végigjátszás, azt azonnal megkapod...

DOOM 3 RESURRECTION OF EVIL

Hi Guru Team!
A kérdésem az lenne, hogy a Doom 3: RoE-ben a második főellent (azt, amelyik a falból jön ki), hogy kell a másvilágra küldeni? Lövöm én mindennel 10 percen keresztül, de semmi. Van valami taktika?
Zpepe

Az időlassításos artifact képességre kell főként támaszkodni, és próbáld az oszlopok mögött oldalazva elkerülni a brutális lövedékeit. Amikor a pici szíve vörösen izzik, lassítsd le az időt, és pumpáljad a sörétessel, rakétával meg minden jóval a jelzett pontot.

FAR CRY

Legmélyebb Tiszteletem a PC Guru Teamnek!
Én most nem egy segítségkérés miatt írok nektek, hanem mert szeretnék segítséget nyújtani egy tippel azoknak, akik már többször írtak nektek a Far Cry boot pályáján való nehéz átjutás miatt, amit az a fránya helikopter okoz. A legutóbbi lapszámban is volt egy Gergő nevű levélírótok, akinek szintén azt a megoldást javasoltátok, mint eddig mindig, hogy a nagy tartályhajó felrobbantása után a parton található rozoga halászhajó fedezékéből próbálja meg raksivetővel leszedni a helikoptert. Ez tűnik logikus lépésnek, de van egy ennél jobb megoldás, amire én is csak a második végigjátszás után találtam rá.
Szóval: azt javaslom, hogy a hajó felrobbantása előtt, az előző mentésű pályarészről, ahol felrobbantottuk az egyik antennát, meg végigirtottuk az ellenség táborát, szóval onnan hozzunk el egy dzsipet, amit épen hagytunk. Ezzel a dzsippel óvatosan le lehet ereszkedni a halászhajó közelébe a partoldalon, és parkoljunk le vele, hogy az egyik oldalát nagyjából védje a hegyoldal. A nagy hajó felrobbantása után ki kell úszni hozzá, bepattanni a rakétavetője mögé, ezzel pedig már jóval nagyobb eséllyel lehet a helikoptert leszedni az égről.
Árvai Csaba

Köszönettel közétesszük!

WEIRD WAR

Hi Guru Team!
A Weird Warban nem találom Hasszánt, leírnátok, hogy melyik „kockában" van? Meg hogy hol van a szamárnak szalma (vagy széna), ezt is kockákba kérném. És még egy kérdés: az oázis egy kis tó, vagy sivatag?
Kösz, hű olvasótok: Én, csakis Én!

Összegezve 4. oszlop 5. sor. Kicsit bővebben, az oázis egy kisebb tó némi körítéssel – sátrak, pálmák. Hasszán az oázisban lesz, a szalma szintén, utóbbi egy elhagyott házban, mint matracbélés.

SPELLFORCE

Hello!
Spellforce-szal kapcsolatban lenne pár kérdésem! A Traitors nevű mellékküldetésben említett Morton Tharne-t keresem, megtudnátok mondani hol találom? És abban tudnátok segíteni, hogy hol tudnám megvenni, vagy honnan tudnám megrendelni a Spellforce kiegészítő részeit (The Breath of Wintert és Shadow of the Phoenixet)? Már annyi üzletben és annyi honlapon néztem, de mindenhol az alapcsomagot lehet csak megvenni, vagy megrendelni! A Phenomic honlapján néztem, de Németo.-ból megrendelni csak akkor akarom, ha nem lehet máshonnan!
Művészúr

Morton megtalálásában ez a térkép segíthet: www.planetspellforce.com/sp/sq/traitors.php. Átnéztem néhány online bolt kínálatát, de én is csak lejárt linkeket találtam. Furcsa. Talán használtan könnyebb hozzájutni (vatera, apronet stb.).

Kedves Guru Team!
Könyörgöm, segítsetek a Spellforce-ban, ugyanis a játék szuper, csak hát elakadtam. Meg kéne találnom a Shard of Spring Dance-t, de nem találom, és már az egész Mulandirt kiirtottam az ügy érdekében, de semmi.
Gege

Egyetlen homályos utalást találtam arra, hogy Godwallban a Fallen Tree-nél (a törpék régi városától nyugatra) érdemes próbálkozni...

TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Helló Guru!
Légyszi segítsetek, mert megakadtam a Tomb Raider: Angel of Darknessben! Azon a pályán, amikor van egy koporsó, jön egy sárga szellem, és mindig meghalok.
geri:)

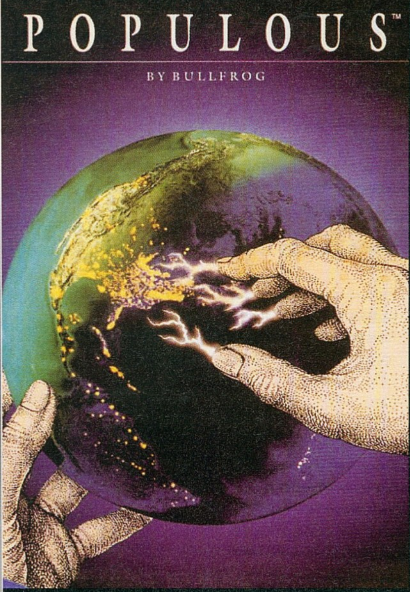
A festményt kellene megszerezni ugyebár, méghozzá a valódit. Ezt mindig azon a szobron találod, amelyik kékes delejt bocsát ki. Ha megpróbálod felvenni, az Őrző mindig áttolja egy másik szoborra. Sajnos a szellemfit nem lehet megölni. Tehát eressz bele párat a puskával, ettől ledermed, akkor usgyi a megfelelő szoborhoz a képért. Ha nem sikerül, akkor ismétlés, és heves káromkodás...

Black & White 2-vel Peter Molyneux új mérföldkövet vert le az általa teremtett műfaj, az „istenjáték" rögös életútján. Ennek apropóján nosztalgiarovatunk is visszatekint a Populousok és Simek által uralt játékstílusra, és talán nem meglepő a tanulság: régen is jó volt istennek lenni...

EZZEL JÁTSZOTTUNK...

...5 éve: THE SIMS

Bizony, minden idők legnagyobb példányszámban elkelt PC-s játéka már NosztalGurura érett! A Sim-szériát megkoronázó, Will Wright zsenialitását hirdető játék 2000. februárjában jelent meg, és két év alatt meg is döntötte azt a 6,3 milliós eladási rekordot, amit egészen addig a Myst tartott (ma pedig kiegészítőstül-folytatásostul 45 millió magasságában jár). A szappanoperába oltott istenjáték – mert mi más lenne az a program, amelyben magunk teremtjük meg az embereket? – titka a sokrétű szórakozás volt. Örömét lelhették benne az amatőr lakberendező, a menedzserjátékok szerelmese, önjelölt brazil tévésorozat-rendezők és azok is, akik csak szeretik szadista módon megkeseríteni a poligonlények életét. A remek AI-val megáldott családszimulátorhoz rengeteg kiegészítő készült, így minden bizonnyal nemcsak a világ legsikeresebb, hanem a legaddiktívabb játéka is – volt, míg utóbbi címétől meg nem fosztotta a The Sims 2 (aztán a World of Warcraft...).



...10 éve: SERF CITY: LIFE IS FEUDAL

Nem ismerős a cím? Ha azt mondom: Settlers? Na ugye. Az eredetileg Serf Cityként ismert program a németek ügyes műfajkeverése volt, ami ugyan a ma már klasszikus real-time stratégiák felé kacsintgat, az istenjátékok markáns elemeit is könnyen fel lehetett fedezni benne, úgymint: az isteni befolyást jelző határ, önálló, csak közvetve irányítható egységek, azok mesterséges intelligenciája és a Populous megoldására emlékeztető 3D-s terep. Mindennek köszönhetően az egyébként leginkább a nyersanyag-gyűjtögetésre fókuszáló játék egészen egyedi élményt nyújtott, humoros grafikája pedig mindenkit levett a lábáról. Nem csoda, hogy az istenjátékok Settlers-ága később több klónt is termelt, elsősorban szintén germán fejlesztőknek köszönhetően (Nations-sorozat). Mostanában mintha kihalóban lenne ez a stílus, már a Settlers 5 is átpártolt a kommersz RTS-ekhez. Bezzeg tíz éve, amikor még mindenki az első részt gyötörte, és tűkön ülve várta a '96-os másodikat...

...15 éve: POWERMONGER / POPULOUS / SIM CITY:

Muszáj három nevet is megemlíteni, mert bő tizenöt éve született meg az istenjátékok irányzata, és megkerülhetetlen klasszikusok készültek akkoriban. Kezdetnek itt az 1989-es Populous, ami ismertté tette Peter Molyneux és a Bullfrog nevét, és megteremtette a műfajt. Az első igazán kiforrott real-time stratégia, amelyben két isten a híveiket felhasználva vívott ádáz csatákat az addig készült legeredetibb játék volt, és mivel a 8 bit kevés volt neki, C64-tulajdonosok millióinak fájdította a szívét. A nép gyarapodásával növekvő mana, amelyből aztán varázslatokat süthettünk el, ekkor vált az istenjátékok védjegyévé. Ugyanebben az évben jelent meg a Sim City, ami a manát pénzre (adóra), a népet pedig néhány pixellel jelzett, autókázó lakókra cserélte, konkurens isten helyett pedig banális városvezetési problémákkal (légszennyezés, katasztrófák) bosszantotta a játékost. Ezzel hódító útjára indult a gazdasági szimulátor műfaja, ami az istenjátékok legsikeresebb oldalágának bizonyult, már csak a folytatások (Sim Ant, Sim Earth, Sim Farm stb.) és a követők (Tycoonok, Giantek) számát tekintve is. Alig telt el egy év, és a Bullfrog a Powermongerrel összekapcsolta a Populoust és a háborús stratégiákat, '91-ben pedig megjelent a Populous 2, amely a görög mitológiából vett ötleteivel és varázslataival még jobb volt elődjénél. Micsoda idők voltak...

...20 éve: LITTLE COMPUTER PEOPLE

A The Sims ükapjának és a tamagochi ősének is tekinthető ez a kis C64-es program, ami egy virtuális emberke (és kutyája) mindennapjaiba engedett betekintést. Emberünk önállóan tett-vett a lakásában, főzött, evett, olvasott, megetette a kutyáját, és néha írt egy levelet a játékosnak az igényeiről. A játékos (akire ezúttal a „kukkoló" név jobban illett) adhatott közvetlen parancsokat hősünknek, etethette-itathatta, ajándékot adhatott neki, akár kártyázhatott is vele – és ennyi. Különösebb célja nem volt a Little Computer People-nek, de amellett, hogy valószínűleg az első képernyővédőt tisztelhettük benne, egyértelmű hasonlóságot mutatott a The Sims játékmenetének egyes elemeivel.

MagiComp

1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori u. sarkán)

Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20, Szo: 10-16

web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu

NYEREMÉNYJÁTÉK:
Kéthetente értékes nyeremények
Minden konfigurációhoz ajándék PC GURU!

Áruhitel, bankkártyás fizetés

Áraink előre kalkulált árak, az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Sulinet expressz

Processzorok	
Sempron 2200 OEM/BOX	11.865/12.480
Sempron 2400 OEM/BOX	12.690/16.910
Sempron BOX: 2500/2600	17.590/17.990
Athlon64 3000+ (939) OEM	25.990
Athlon64 3000+ (939) BOX	32.990
Athlon64 3200+ (754) BOX	36.990
Athlon64 3200+ (939) OEM	41.290
Celeron-D 2.4GHz BOX	16.790
Celeron-D 2.6GHz BOX	18.990
Intel P4 3.0GHz Presc. BOX 478	41.390
Intel P4 3.0GHz Presc. BOX LGA	39.990
Videokártyák	
ABIT 9250/9550 128MB	9.290/14.990
ABIT 9550/9600XT 256MB	19.550/26.290
ABIT PCIE: X600Pro/X700Pro	20.290/33.990
6600 INNO128M: AGP / PCIE	25.490/23.840
6600GT INNO: AGP/PCI-E	38.590/35.990
Asztali DVD-DivX lejátszók	
Mercury 3830	13.200
Airis L103	14.800
Yamada 6700	15.990

Memóriák	
DDR400 256/512 MB Brand	5.590/10.390
DDR400 512: Kigston 5év	12.490
PenDrive 128/256 MB	2.690/4.150
PenDrive 512MB/1GB	6.890/12.390
MP3 PenD. 256/512 MB	13.990/17.590
SD Kingst. 256/512/1G	5.690/8.890/16.990
MMC 128/256/512/1G	2.890/5.190/7.590/15.490
C.F Kingst. 128/256/512	3.360/5.190/8.590
Merevlemezek	
Maxtor (2M) 40/80	11.390/12.490
Maxtor (8M) 80/120/160	13.590/16.240/18.590
Maxtor (8M) 200/250	21.140/28.990
Maxtor (SA)120/160/200	17.390/18.890/21.890
Sams. (2M)40/80/120 (3 év garancia!)	11.790/13.190/16.480
Sams. (8M)80/120/160 (3 év garancia!)	14.490/18.190/18.990
Sams. (8M) 200/250 (3 év garancia!)	22.390/28.390
Sams. (SA)80/120/160 (3 év garancia!)	14.105/18.990/20.865
Sams. (SA)200/250 (3 év garancia!)	24.950/28.690
Seagate(8M) 120/160/200	17.990/19.690/22.490
Szoftverek	
Win XP OEM: Home / Prof.	22.120/35.990

Alaplapok	
ABIT NF7S2/NF7S2G (2év)	12.690/13.740
ABIT AN8 Ultra / AX8 (2év)	28.390/22.490
ABIT IC7/IC7G (2év)	24.390/28.990
ABIT IS7E2/IS7E2G (2év)	16.990/17.490
ABIT AG8 (2év)	27.540
ASUS K8N-SLI	31.290
Asrock K7S41GX/P4V88	8.900/9.600
Gigabyte K8NSC/K8NF9 (2év)	17.990/23.990
CD, DVD-írók	
LG CD-RW/Combo	4.760/7.480
DVD-ROM Toshiba feh./fek.	4.990/5.190
LG 4163 OEM: fehér/fek.	10.490/10.960
NEC 3540 fehér/fekete	10.390/10.790
Pioneer 109 fehér/fekete	11.790/11.890
Gigabyte GO-W1608A dob. (2év)	13.740
Wireless LAN	
Gigab. 108MBit: PCI/PCMCIA	9.200/7.990
Gigab. USB 54MBit	4.600
Gigab. Wls. Router 54MBit	12.650
Gigab. Wls. Router 108MBit	18.200

További részletek online árlistánkon!

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **69.200** 86.500
(AMD 2600+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **96.400** 120.500
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9600Pro, 7.1 hang, ModeCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **135.960** 169.950
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **143.960** 179.950
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **189.400** 236.750
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, C3D **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 360W, Logitech Cordless Optical)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **197.800** 247.250
(ld.Sirius3 Max-nál, de Gigabyte 8I915P,P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **499.960** 624.950
(Gigabyte K8N-UltraSLI, **Athlon 64 X2 4200+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 109D, **2x GeForce 7800 GTX**,Chieftec 550W, Logitech MX518)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
ADSL Router **6.800** 8.500
K8N Pro-SLI **22.960** 28.700
8i955X-Pro **32.560** 40.700
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers

1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

8ms TFT-akciók (3 év garancia!)
19" Fujitsu-Siemens 66.960 83.700
19" FSC P19-2 DVI 99.960 124.950
19" Hyundai B90A 73.360 91.700
19" Hyundai DVI-s 83.440 104.300
19" Hyundai TV-s ! 95.960 119.950
17" Hyundai DVI 49.960 62.450
17" Daewoo multim. 44.560 55.700
és még jópár akciós modell
új: LCD TV-k 20-32"-ig

Sulinet expressz
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

Club 3D grafikus kártya akció (2 év garancia !)
új csúcsmodell: NVidia 7800 GTX **99.960** 124.950
ÚJ: 7800 GT 79.960 99.950 NV6600GT **30.360** 37.950
ÚJ: X800RX **34.800** 43.500 X800XL **55.800** 69.750
X600Pro PCIeX és 9600Pro AGP 256 **16.760** 20.950
Asus A8N-E 20.640 25.800 **Abit A8N-U 24.360** 30.450
Logitech MX1000 **11.600** 14.500 MX518 **9.960** 12.450
cordless: EX100 **7.120** 8.900 LX700 **17.600** 22.000
3év garanciás HD-k Samsung 80G8M **10.960** 13.700
SATA2: 200GB **18.960** 23.700 250GB **23.160** 28.950
WD Raptor 36 GB **22.800** 28.500 73 GB **36.960** 46.200
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3000+ **20.960** 26.200
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore **114.960** 143.700
Intel PentiumD 840 3.2G,dualcore,HT **109.960** 137.450
Kingmax 512/433 9.800 12.250 **1GB/400 21.400** 26.750
Corsair 512/400 10.600 13.250 **1GB/400 23.960** 29.950
Chieftec akció pl. BX tip. ház (410W) **19.960** 24.950
tápok: 410W **9.560** 11.950 450W silent **12.960** 16.200
A-Data, Enermax, Zalman stb. tuning és modding
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám: bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
SZEPTEMBERBEN : csak bruttó 95 Ft/A4
prospektusoknál, szóróanyagoknál stb.
mennyiségi, viszonteladói kedvezmények
nyomtatásnál az első oldal 200 Ft, a többi másolás árban

ÓRIÁSI AKCIÓK!

Pentium II 400-450 MHz, 128 RAM, 4,2-6,2 GB, FDD, CD
bruttó 7 375,-
Pentium III 866 Mhz, 256 RAM, 10 GB, FDD, CD
bruttó 31 250,-
17" diverse monitor (Compaq, Dell, Siemens, egyéb)
bruttó 5 500,-
HP LaserJet 5 600 dpi, 4 MB, 12 oldal/perc
bruttó 12 250,-
Minden 450 MHz, 128 RAM, 10 GB-os géphez **INGYEN 17" diverse monitor!** **bruttó 15 000,-**
Minden megvásárolt lézernyomtatóhoz az első ECO kellékanyagot 1/4 áron, a másodikat 1/2 áron veheti!
Termékeinkre 1 év garanciát adunk. Akciónk szeptember 18-ig érvényes, vagy a készlet erejéig.
farbax Irodatechnikai márkaboltok:
Budapest II. ker., Lővőház u. 33. Tel: 1/212-4432
Fax: 1/212-5278 • Mobil: 20/449-6515
Budapest XIII. ker., Lehel u. 10-12. • Tel: 1/239-9363
Fax: 1/239-1064 • Mobil: 20/449-6456
Nyitva tartás: H-CS: 10-180, P: 10-17 • Bankkártya elfogadó helyek!
www.farbax.hu

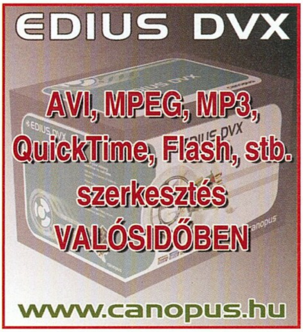
HardWare SoftWare HardWare SoftWare
levion@levion.hu www.levion.hu

LEVION

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET

Új és használt
számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.

XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
Nyitvatartás: H-P: 10-19, Szo: 10-14



AQUA computer

Belváros
Tel: 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86

www.aqua.hu
web áruház, online rendelés

Novofuture MP3 lejátszó
256MB memória, LCD kijelző
12 900 Ft

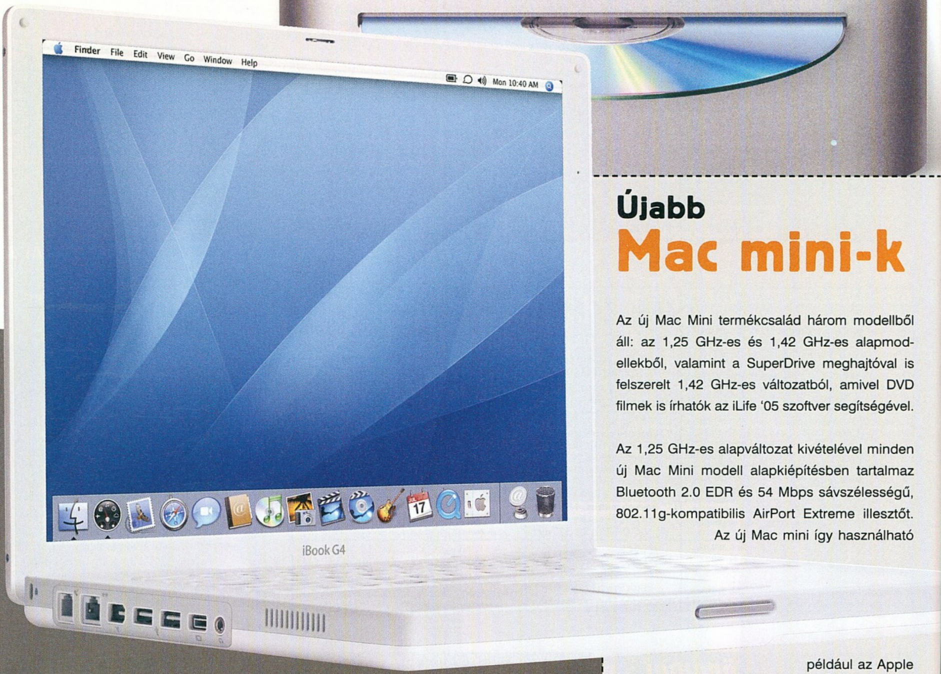
Asus számítógépházak
tápegységgel, teljes típuskínálat
14 200 Ft -tól

LG 1750S LCD monitor
256MB memória, LCD kijelző
61 900 Ft

Logitec MX1000 egér
laser cordless ps2/usb
16 900 Ft

Üzleteinkben több ezer termék közül válogathat
hirdetésünkben bruttó árak szerepelnek

írta · Tárnok Zoltán, Joc



Újabb Mac mini-k

Az új Mac Mini termékcsalád három modellből áll: az 1,25 GHz-es és 1,42 GHz-es alapmodellekből, valamint a SuperDrive meghajtóval is felszerelt 1,42 GHz-es változatból, amivel DVD filmek is írhatók az iLife '05 szoftver segítségével.

Az 1,25 GHz-es alapváltozat kivételével minden új Mac Mini modell alapkiépítésben tartalmaz Bluetooth 2.0 EDR és 54 Mbps sávszélességű, 802.11g-kompatibilis AirPort Extreme illesztőt. Az új Mac mini így használható például az Apple vezeték nélküli billentyűzetével és egerével. Minden új modellt felszerelik 10/100Base- T Ethernet, USB 2.0 és FireWire 400 kapukkal is. A Mac mini DVI csatlakozót kínál LCD monitorokhoz (hagyományos D-Sub is van rajta a régebbi monitorokhoz).

Minden új Mac mini modell a Mac OS X 10.4 Tiger oprendszerrel kerül forgalomba, ami immár az operációs rendszer ötödik frissítése, és több mint 200 új funkciót kínál – többek között az újszerű, integrált Spotlight keresőt és számtalan apró Dashboard kiegészítőt. Az új számítógépek mellé az Apple ingyen rendelkezésre bocsátja az iLife '05 szoftvert, ami digitális fényképek, zenék és videók kezelését, rendszerezését, megosztását teszi lehetővé.

APPLE iBOOK

Gyorsabb modellek

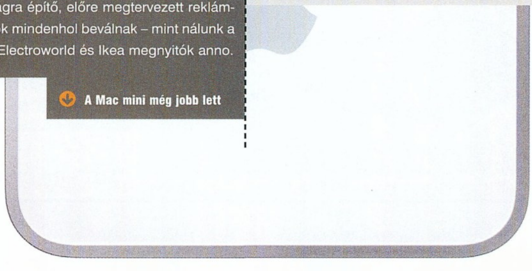
A polikarbonát házba épített új 12" és 14"-es iBook modellek 1,33 és 1,42 GHz-es PowerPC G4 processzort tartalmaznak, és adott körülmények között legfeljebb hat óra mobil üzemidőt kínálnak egy feltöltéssel. A grafikáról egy ATI Mobility Radeon 9550 grafikus vezérlőt gondoskodik, 32 MByte dedikált tárral – tehát eszement nagy 3D teljesítmény nem várható tőle... A „réstöltésű" Combo vagy SuperDrive meghajtó szintén konfiguráció része, utóbbival saját DVD-k is írhatók.

Az új iBook ujjkövetője (TrackPad) alkalmas a hosszabb dokumentumok pörgetésére, vagy nagyobb képek kényelmes áttekintésére is. Az Apple Sudden Motion Sensor technológiája pedig segít biztonságos állapotba helyezni a merevlemez mechanikáját leejtés esetén, így hozzájárul az értékes adatok védelméhez.

Az új iBookba is – ak'rcsak a Mac minibe – bekerült a Bluetooth 2.0 EDR, az AirPort Extreme illesztő, a 10/100Base-T Ethernet, az USB 2.0 és a FireWire 400 port. Az új iBookok is a Mac OS X 10.4 Tiger rendszerrel kerülnek a boltokba.

Az iBookokhoz kapcsolódó hír, hogy az USA-ban egy üzletlánc által szervezett kiárusítás során 1000 db négyéves gépet adtak el 50 dolláros egységáron (normál áruk 999-1299 dollár). A „potyázásra" mintegy 5-6000 ember gyűlt a bolt elé, és ahogy várható volt, lett is dulakodás és egymáson átgázolás... Úgy látszik, az emberi kapzsiságra építő, előre megtervezett reklámkampányok mindenhol beválnak – mint nálunk a legendás Electroworld és Ikea megnyitók anno.

A Mac mini még jobb lett



CLUB 3D X8000 RX

A Club3D eddig nem volt híres tuning-videokártyáiról, ám ez az állapot most változni látszik. A Radeon X800-as alapokon nyugvó kártya már régen nem újdonság, a PCI Express csatolású, 8 pixel csővezetéket, és 256 MB GDDR3-as memóriát tartalmazó Ragextreme egyetlen újdonsága a sebessége lehet, mivel a mag 475 MHz-en, a memória pedig 980 MHz-en fut. A Club3D X800RX név a gyártó saját szülötte, ilyet az ATI termékskáláján nem találunk. A kártya valójában egy X800GT-nek felel meg, némileg megemelt mag- és memória-sebességekkel. Kimenetként a vezérlő két DVI csatlakozót és egy TV kimenetet kapott. A gyártó a kártya mellé csomagolja a Colin McRae Rally idei verzióját, valamint a Cyberlink-PowePack szoftvercsomagot. A termék áráról még nincs információ, ám ismerve a Club3D árképzését, meglehetősen jó vétel lehet a közeljövőben.

A Club3D is gyári tuningra adja a fejét

CONNEXION by BOEING
Szárnyaló internet

A Connexion by Boeing (a The Boeing Company egyik leányvállalata), és az Intel bejelentette, hogy a két cég együttműködik a nagysebességű, repülés közben használható, vezeték nélküli internetes szolgáltatások elterjedésében, és ezek népszerűsítésében. A megállapodás részeként a vállalatok befejezték az Intel Centrino mobiltechnológiára épülő laptopos kompatibilitási tesztet, aminek eredményeként a Connexion by Boeing internetes szolgáltatása lett az első Intel Wireless Verification Program által „bevizsgált" repülés közbeni szolgáltatás. Jelenleg a Connexion by Boeing az egyetlen nagy sebességű, vezeték nélküli internetes elérhetőséget, szórakoztatási lehetőségeket biztosító szolgáltatás a kereskedelmi légitársaságok és utasaik, valamint magán- és kormányzati repülőgépek számára.

A Connexion by Boeing és az Intel azért is együttműködik, hogy a kereskedelmi járatokon növeljék a légi utazás közbeni internethozzáférési lehetőségeket. A Connexion by Boeing szolgáltatásai jelenleg 70 repülőgépen érhetőek el, amely több mint napi 100 útvonalat jelent a Lufthansa, a Scandinavian Airlines, a Japan Airlines, az ANA, a Singapore Airlines és a China Airlines járatain. Emellett az Austrian Airlines, a Korean Air, az El Al, az Asiana és Etihad is hamarosan bevezeti a nagysebességű szolgáltatásokat a hosszú távú járataikon.

Már 70 gépen elérhető a szélessávú net

INTEL
Pentium D805

Az Intel új „belépő szintű" kétmagos processzora – a Pentium D 805 – 2,66 GHz-en üzemel. Ebből könnyedén kideríthető, hogy a jó öreg 533 MHz-es rendszersínt használja, és ezt valószínűleg igencsak megérezzük majd a teljesítményén is. Jó hír azonban, hogy ez a költségérzékeny piacra szánt megoldás is magonként 1 MB másodszintű gyorsítótárral büszkélkedhet, vagyis azért maradt benne erő bőven. Eleddig a társaság legolcsóbb Pentium D-je a 820-as volt, amely 2,80 GHz-en járt 800 MHz-es QPB mellett.

Mivel azonban jól tudjuk, hogy hivatalosan csak a legújabb i945 és i955 lapkakészlet-család valamely tagjával szerelt alaplapokban üzemelnek a kétmagos Intel processzorok, érdekes kérdés, hogy mi értelme az 533 MHz-es rendszersínt életben tartani. A válasz erre a kérdésre az i945GZ chipkészlet híre lehet, amely a jövő év elején érkezhet. A termék 800 és 533 MHz-es rendszersínt támogat, egycsatornás DDR2-es memóriavezérlővel rendelkezik, és a világ legnagyobb félvezetőgyártója által éltetett hagyományokat követve csak a beépített Intel Graphics Media Accelerator 950-nel hajlandó képet megjeleníteni, azaz külső PCI Express 16-ot nem támogat.

Mindez tehát jól mutatja, hogy a nagy léptékű párhuzamos feldolgozást otthonainkba elhozó kétmagos processzorok az elkövetkezendő egy évben igen erőteljesen fognak hódítani, hiszen a Pentium D 805 minden bizonnyal a 820-as változat 241 dolláros áránál is jóval olcsóbb lesz. Érdekes csata van kibontakozóban a két nagy processzorgyártó között, ugyanis az AMD kétmagos megoldásai ugyan egyelőre erőteljesebbnek bizonyulnak, de 300 dollár alatti áron még biztosan jó ideig nem juthatunk hozzájuk. Az Intel a gyengébb teljesítményt alacsonyabb áraival kompenzálja, ami valljuk be, elég meglepő, hiszen amióta világ a világ, az AMD termékei számítottak olcsónak.

Az Intel új belépő szintű kétmagos procija

CANON DC10, DC20 videokamerák

DVD-RE HANGOLVA

A Canon két DVD-re rögzítő digitális videokamerát jelentett be. Az 1/4" képátlójú, 1,33 millió képpontos CCD-vel szerelt DC10-es és az 1/3,9" képátlójú, 2,2 millió képpontos CCD-vel ellátott DC20-as modellek alumínium vázban kaptak helyet. A 47 mm széles digitális kamerák segítségével a videók és az állóképek közvetlenül DVD lemezre rögzíthetők, így könnyedén lejátszhatók bármilyen házimozi rendszeren (vagy számítógépen).

Mivel a DVD közvetlen elérésű média, a kamera késedelem nélkül tudja rögzíteni a képállományokat, mégpedig a DVD-n levő következő szabad helyre – így a korábban rögzített felvételek véletlen felülírása nem fordulhat elő. A Canon DIGIC DV processzora az osztott jelfeldolgozási technológia révén lehetővé teszi a videók és állóképek szimultán készítését is.

Mindkét digitális videokamera olyan állókép-felvételi funkciókkal rendelkezik, amelyekkel versenytársai lehetnek számos mai digitális fényképezőgépnek. A különböző funkciók között megtalálhatók az előre programozott módok, a 9 pontos AiAF automatikus élességállítás és a Print/Share (nyomtatás/megosztás) gomb, amely megkönnyíti az állóképek számítógép nélküli, PictBridge kompatibilis fotónyomtatón közvetlenül kivitelezhető nyomtatását. Mindkét kamera rendelkezik 16:9 képernyős üzemmóddal, 10-szeres optikai zoomos, beépített védősapkás objektívvel és elektronikus képstabilizátorral (EIS). A DC20 emellett „szuper éjszakai" üzemmóddal, valamint vakuval is rendelkezik. Az utólagos feldolgozást a kamerához mellékelt DVD-szerkesztő alkalmazás, a videók és az állóképek áttöltését pedig a nagy sebességű USB 2.0 interfész biztosítja.

Az állóképek DVD-n és miniSD memóriakártyán is rögzíthetők (egy DVD-n a minőségtől függően akár 8000 kép is elfér). A gyors rögzítés érdekében arra is lehetőség van, hogy a kamera először a miniSD kártyára rögzítse a képeket, majd onnan másolja át azokat DVD-re.

A téma üzemmódok (portré, sport, éjszakai, hó, vízpart, lombozat és tűzijáték) a bonyolultabb megvilágítási helyzetekben segítenek a felvételek elkészítésében. Az automatikus expozíciós üzemmódok között megtalálható a rekesz- és a záridő-előválasztás, valamint a program, és a teljesen automata üzemmód is. A manuálisan is beállítható 9 pontos AiAF rendszer a nem középponti témákat is élesre tudja állítani.

FUJITSU SIEMENS

Lifebook C1320

Az asztali számítógépek kiváltására szánt noteszgépeknél egyre nagyobb hangsúlyt kapnak a mobil képességeket közvetlenül befolyásoló jellemzők: a teljesítmény, az akkumulátor-üzemidő és a sokoldalúság. A Fujitsu Siemens Computers is eme szempontokra összpontosítva fejlesztette ki Lifebook C1320 modelljét, amely az Intel legújabb 915GM (Sonoma) lapkakészletére épül. A Lifebook család legfiatalabb tagjának AC-adaptere, portreplikátora és meghajtómoduljai kompatibilisek a Lifebook E és S sorozat, valamint a Celsius H mobil munkaállomás megfelelő egységeivel. A lítium-ionos akkutechnológiával a gép (mindkét akku használata esetén) 12,5 órán keresztül képes

Több mint 12 óra folyamatos üzemidő

újratöltés nélkül működni, ami igencsak figyelemre méltó. A gép súlya 2,65 kg, ami közepesen jónak számít.

MINDEN

5 kiadvány vásárlása esetén már 1000 Ft a megtakarítás!

-tal

kedvezőbb áron az ITmédiaBOLT hálózat üzleteiben!

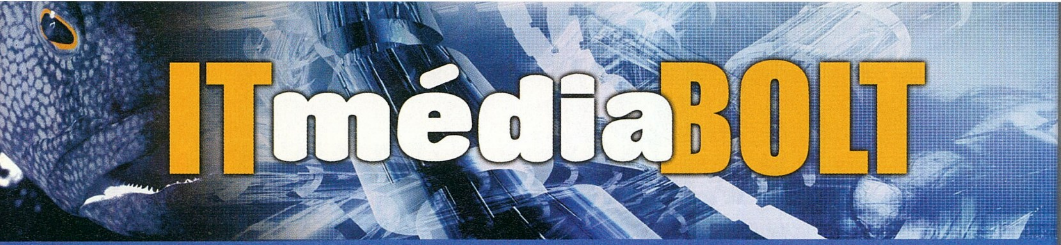
200 Ft kedvezmény

MINDEN ITmédiaBOLT-ban vásárolt termékre!

PCGURU0510

Vágd ki a kupont, és hozd magaddal az ITmédiaBOLT-ba!

Az üzletek címei a túloldalon találhatók. A kupon készpénzre nem váltható! A kedvezmény előfizetés esetén nem vehető igénybe! Az akció 2005. szeptember 29-ig tart.



Kivetettük hálónkat a Bluefish üzletekben!

ITmédiaBOLT
1067 Budapest, Teréz Krt. 47. (Nyugati pályaudvarnál)
Telefon: (1) 814-1109
Fax: (1) 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-20, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1123 Budapest, Nagyenyed u. 6. (Déli pályaudvarnál)
Telefon/Fax: (1) 214-4587, 225-3083
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1191 Budapest, Báthory u.1.
Telefon/Fax: (1) 357-6258, 357-6259
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat-vasárnap: 9-15

ITmédiaBOLT
1106 Budapest, Fehér út 1. (volt BKV ház)
Telefon/Fax: (1) 431-8402, 431-8403
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-19, szombat: 10-16, vasárnap: 10-15

ITmédiaBOLT
1132 Budapest, Visegrádi u. 11.
Telefon: (1) 339-8617, Tel./Fax: (1) 350-7144
E-mail: k.kurrencia@chello.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18

ITmédiaBOLT
3530 Miskolc, Soltész N. K. u. 30.
Tel./Fax: (46) 347-616
E-mail: miskolc@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-13

ITmédiaBOLT
9021 Győr, Bajcsy Zsilinszky u. 24.
Tel./Fax: (96) 550-338, (96) 550-339
E-mail: gyor@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-13

ITmédiaBOLT
6722 Szeged, Tisza Lajos Krt. 65.
Telefon: (62) 541-012
Telefon/Fax: (62) 541-013
E-mail: szeged@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 9-18, szombat: 9-15

ITmédiaBOLT
7621 Pécs, Rákóczi u. 60.
(Millennium Üzletház)
Telefon: (72) 515-665
Fax: (72) 515-664
E-mail: pecs@bluefish.hu
Nyitva tartás:
Hétfő-péntek: 10-18, szombat: 10-13

Computer PANORÁMA · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

Név:

Cím:

E-mail:

Telefon:

Dátum:

Aláírás:

Kiadónk a személyes adataidat az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adataidról kiadónknál, a következő címen érdeklődhetsz: Vogel Burda Communications Kft. (1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.). Amennyiben nem járulsz hozzá, hogy ajánlatainkkal megkeressünk, kérjük, itt jelezd: ☐

06 (1) 888-3421, 22

06 (1) 888-3499

www.itmediabolt.hu

terjesztes@vogelburda.hu

LOGITECH G5

LÉZEREGÉR

A G5 és G7 (utóbbiról tesztünket lásd pár oldallal hátrább) egerei a Logitech legújabb, nagy pontosságú, Gaming-Grade minősítésű lézeres mozgáskövető megoldását használják. A 2000 DPI felbontású Logitech Gaming-Grade lézer másodpercenként 114 centiméternyi felület letapogatására képes, így még a játékosok legvadabb mozdulatait is pontosan tudja követni.

A G5 és a G7 a Logitech első egerei, amik kihasználják az USB teljes sávszélességét. Mindkét egér másodpercenként 500 visszajelzést tud küldeni a számítógép felé.

A Logitech G5 Laser Mouse tartozéka 16 darab mini súlykorong – nyolc 1,7 grammos és nyolc 4,5 grammos. Ezekből 8 darabot helyezhetünk el egy kis kazettában (bármilyen kombinációban), ami aztán az egér talpában rögzíthető. A játékosok így különféle súlyeloszlásokat próbálhatnak ki, mindenki beállíthatja a neki leginkább megfelelő kombinációt, ami javítja a komfortérzetét.

A tartozék Logitech SetPoint szoftverrel a játékosok beállíthatják a nekik megfelelő vízszintes és függőleges felbontásokat. Például, ha egy játék hirtelen vízszintes mozdulatokat igényel, viszont precíz függőleges mozgást, érdemes a vízszintes felbontást 2000 dpi-re, a függőlegeset pedig 400 dpi-re állítani. A szoftver lehetőséget ad öt különböző felbontásérték beprogramozására. Az egér gördítőkereke alatti két gombbal lehet növelni, illetve csökkenteni a pillanatnyi felbontást, ami a szoftver használata nélkül az előre beállított 2000 dpi, 800 dpi, és 400 dpi értékekből választható.

A súlyelosztás szabályozhatósága érdekes újdonság

NUMARK iDJ MIXER

Partytime!

A Numark neve valószínűleg kevesetek számára ismert, lévén a cég elsősorban DJ-knek gyárt különböző felszereléseket. Nem is kerültek volna be a hírek közé, de most egy olyan szerkezettel álltak elő, ami rövidesen a házibulik kedvence lehet. Az iDJ olyan speciális kétcsatornás keverőpult, amibe két Apple iPodot lehet behelyezni, a mixer pedig képes vezérelni azokat és lejátszani a rajtuk tárolt zenéket. Ez még önmagában nem lenne nagy varázslat, az igazi újdonság abban áll, hogy az iPodokról keverni is lehet a zenéket – mégpedig úgy, ahogy az a „rendes" DJ pultokon megszokott.

Az iPod nagy előnye a hagyományos LP-khez illetve CD-khez képest, hogy kis helyen sokkal több zeneanyagot tud tárolni, így nem kell a bulira táskaszám vinni a lemezeket. Egy házibuliban pedig valószínűleg nem fog gondot okozni az MP3 bakelitekhez illetve CD-khez képest gyengébb hangminősége sem...

2 iPod, 1 iDJ és kezdődhet a házibuli

Az iDJ-n találhatunk szint- és hangszínszabályzóval ellátott mikrofonbemenetet (bár a nyolcvanas évek óta nem igazán divat beledumálni a bulikba...), 3,5 mm-es illetve 6,3 mm-es fejhallgató-kimenetet, valamint USB portot is, amivel PC-hez vagy Mac-hez köthető a pult. A fő kimenet mellett találunk egy továbbit is, amin keresztül rögzíthető a bulin előadott produkciónk.

Emellett az iPodok vezérléséhez és a háromcsatornás equalizer beállításához szükséges gombok is megtalálhatók. További lehetőség gyanánt külső forrásokat (pl. CD vagy sampler) is az iDJ-re köthetünk. A jelszintet egy LED-es kijelzőn követhetjük nyomom, a keverés pedig a pult közepén található crossfaderrel történik, amivel az egyik csatorna jele átúsztatható a másikba.

Ha forrásként iPod Photot használunk, arra is van mód, hogy az iDJ S-Video kimenetén keresztül diashow-t kanyarítsunk a zene mellé.

LOGITECH G15

Programozható gamer klaviatúra LCD-vel

A G sorozatú, kifejezetten játékhoz kifejlesztett perifériák termékcsaládjában a G15 az első billentyűzet. A Logitech G15 beépített LCD kijelzővel és 18 programozható gombbal rendelkezik, és olyan szoftver is jár hozzá, amivel a funkciógombok minden játékhoz külön beállíthatók. A szabályozható dőlésszögű, háttérvilágításos LCD kijelzőn a játék megszakítása nélkül követhetjük nyomon a fontosabb játék-információkat vagy más futó alkalmazások adatait.

A Logitech LCD kijelzőjét több idén megjelenő játék támogatja. Olyan adatok megjelenítésére használják, mint a pontszámok, idők, életfunkciók vagy a maradék lőszer mennyisége. Az LCD panel már most is használható más alkalmazások adatainak megjelenítésére, mint például beérkező e-mail üzenetek, a processzor pillanatnyi terheltsége, vagy a médialejátszó adatai. Mindezek a képernyőn folyó játék megszakítása nélkül követhetők nyomon. A telepítő CD egy szoftverfejlesztői készletet (SDK) is tartalmaz, mellyel a játékosok elkészíthetik saját programjaikat, így az LCD kijelzőn az általuk meghatározott tetszőleges adatok is megjeleníthetők. Amikor nem használjuk, az LCD panel lehajtható, így védi a kijelzőt a sérülésektől, és megkönnyíti a billentyűzet szállítását.

Az LCD kijelző és a vezérlőszoftver segítségével makróparancsok is létrehozhatók, amivel a játékos egy gombnyomásra több egymás utáni billentyűparancsot aktiválhat. A 18 átprogramozható gomb (úgynevezett G-gombok), valamint a három üzemmód gomb (M1, M2 és M3) összesen 54 különböző parancs kiadására ad módot. Különböző billentyűkombinációk rendelhetők a különböző játékokhoz, a G15 pedig mindig automatikusan beállítja a megfelelőt, amint egy játék betöltődik.

Az LCD-n fontos infók jelenhetnek meg

LOGITECH QUICK CAM FUSION

3D varázslat

A 1,3 megapixeles érzékelővel ellátott QuickCam Fusion az első webkamera, amihez a Logitech Video Effects szoftver is jár. Az újszerű szoftver lehetővé teszi, hogy az emberek saját arcképüket teljes egészében egy animált háromdimenziós karakterre cseréljék, ami utánozni és követni tudja arcjátékukat. Lehetőséget ad arra is, hogy a számítógépen megjelenő képmásukhoz virtuális kiegészítőket – például napszemüveget – illesszenek. A Logitech Video Effects szoftver az összes népszerű üzenőprogrammal együttműködik, beleértve az MSN Messenger, a Yahoo! Messenger és az AOL Instant Messenger (AIM) programokat.

A kamera meglehetősen nagy látómezejű objektívet kapott, ami 78 fokos látószöget is be tud fogni, így egyszerre akár az egész család becsatlakozhat egy videohívásba. Ez a Logitech első webkamerája, ami hivatalosan is támogatja a Hi-Speed USB szabvány által garantált adatátvitelt.

Beépített mikrofonjával, tartozék sztereó fejhallgatójával és a Logitech RightSound technológiájával felszerelkezve a QuickCam Fusion több különböző felhasználási módot is kínál. Korábban egy webkamerás élő videohíváshoz az embernek fejhallgatót kellett viselnie, mert a számítógép hangszórójához túl közel kerülő mikrofon visszhangot vagy gerjedést keltett. A webkamera szoftvermeghajtójába integrált Logitech RightSound technológia olyan algoritmusokat is tartalmaz, amik megakadályozzák a visszhang kialakulását, így akár fejhallgató nélkül is kommunikálhatunk.

irta · Martinm/Wombat

FREECOM
MÉDIAPLAYER3

Ha már kicsit unjuk számítógépünket, de sürgősen meg szeretnénk nézni egy jó DivX-es formátumú filmet, erre kiváló – bár kicsit drága – megoldást nyújt a Freecom MediaPlayer3 névre hallgató merevlemezes lejátszója. Az egyfelől külső USB 2.0-s merevlemezként, másrészt mindenféle digitális anyag (kép, zene, film) lejátszására használható eszköz standard 3.5 collos vinyóval működik, amelyet akár mi is cserélhetünk. Ez igen hasznos szolgáltatás, ha figyelembe vesszük, hogy az általunk megvizsgált 80 GB-os példány 80 ezer forintot ér, míg a HDD nélküli csak 60-ba kerül (és a maradék húszból bőven telik egy 160-as vinyóra).

Ha nem külső merevlemezként használjuk, a MediaPlayer3 az előlapi LCD kijelző és a gombok, vagy pedig a TV képernyőjén megjelenő menü és a mellékelt távirányító segítségével használható. A hátoldali csatlakozók segítségével sztereo hangfalakat vagy egy Dolby Digital/DTS dekódolót hajthatunk meg, a TV (vagy projektor) felé pedig kompozit, S-Video és komponens kimenet áll rendelkezésünkre.

A lejátszandó fájlok feltöltése egyszerű másolással történik, ám nem árt, ha megfelelő könyvtárstruktúrát alkalmazunk – például a zenefájlok a music, a filmek a video könyvtárba kerülnek.

Zenelejátszóként és diavetítőként az elvárható funkciókat nyújtja – bár az előbbinél olyan extraszolgáltatással is találkoztunk, mint a számokhoz rendelhető képek. Ezzel lehetőségünk van mondjuk egy album borítójának a megmutatására.

Az igazi érdekesség persze a filmlejátszás. Ezen a téren a Freecom egész jónak mondható, a legtöbb fontos tömörítőkodekkel (DivX 3/4/5 és XviD) boldogult, egyedül néhány komolyabb opcióval (QPEL, GMC) készített fájl esetén nem birkózott meg a dekódolással. A hangsávok esetében az MP3 és AC3 játszható le, és boldogul a több hangsávval is, igaz, az ezek közötti váltás elég lassú. A feliratok kezelése is megoldott, de sajnos az ékezetes karakterek nem működnek – helyükön csillagok jelennek meg, ami elég zavaró.

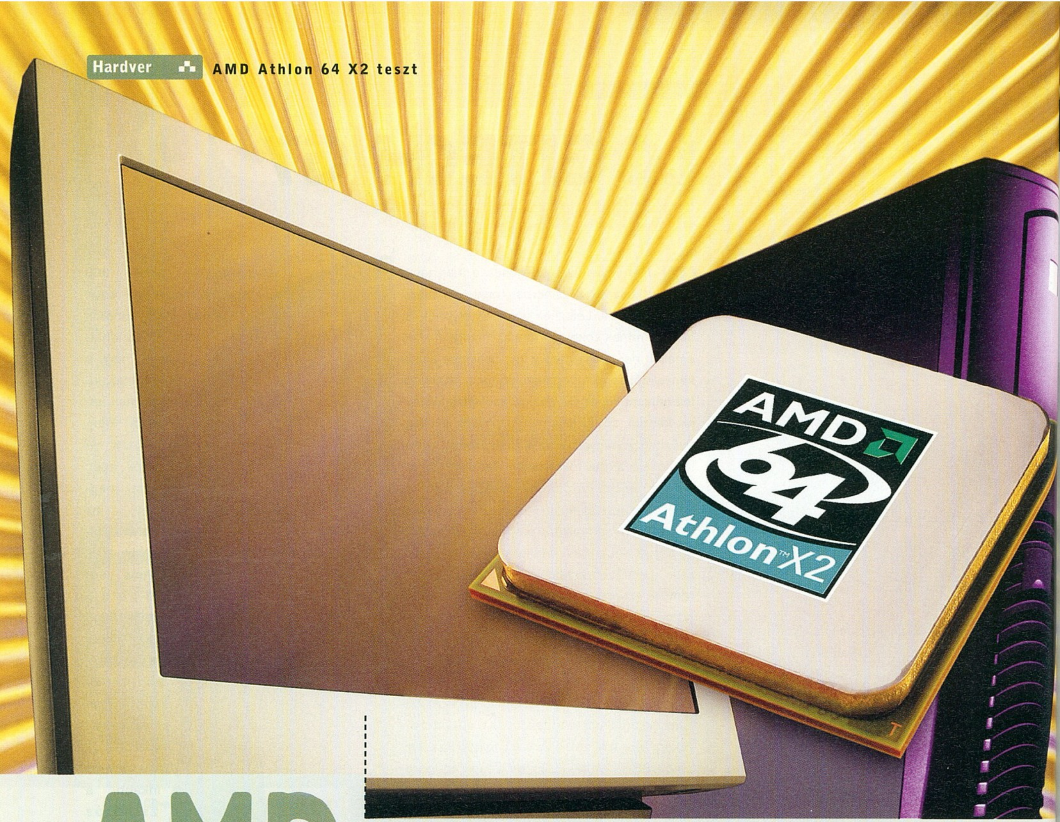
A formátumok nagy részével boldogul

LOGITECH G7
LASER CORDLESS MOUSE

A keményvonalas játékosok a mai napig esküsznek a zsinóros, nagy felbontású egerekre. Léteznek azonban olyanok is, akik szeretnek sokat játszani számítógépükkel, emellett nem vetik meg a zsinórmentes asztal kényelmét sem. A Logitech legújabb, 2000 dpi felbontásra képes G7-es egere kifejezetten nekik készült, sőt tudása még a profikat is meggyőzheti. A nagyjából az MX518-as egér vonalát követő forma tökéletesen illeszkedik a tenyérbe, fogása biztos, nem csúszkál rajta kezünk. Némileg ugyan súlyosabb, mint zsinóros elődje, de ez semmiképp sem zavaró. A középső görgő jobban kiáll, ezáltal könnyebb kezelése is, s már jobbra-balra is mozgathatjuk. A háromféle felbontás (400, 800 és 2000 dpi) közt a görgő alatti +/- gombokkal váltogathatunk. Hogy a játékban ne zavarjon a sok programozható extra gomb, csupán egyet találunk az egér bal oldalán, azt is jól elkülönített helyen. Kapunk még egy kijelzőt is, ami felváltva mutatja az akkumulátor töltöttségét és a beállított érzékenységi fokozatot. A vevő mindössze egy apró USB-s (1.1-es) kulcs, de a csomagban lapul még egy kis akku-dokkoló is. Ez különösen ötletes megoldás, hiszen az egérhez kapott két akkumulátorból egyet mindig a töltőben tarthatunk, hogy lemerülés esetén egy pillanat alatt válthassunk.

Az igazi újdonság a lézeres technológia alkalmazása, ami eddig csupán a csúcskategóriás MX1000 kiváltsága volt. Ennek köszönhetően az egér bármilyen felületen hálósan pontos, továbbá a sokadik generációs rádiós kapcsolattal sincsen gond, kellően sok adatot küld át másodpercenként ahhoz (500 adat/s), hogy úgy viselkedjen, mint zsinóros társai. Elmondhatjuk tehát, hogy a G7 az első, kifejezetten játékra kifejlesztett rádiós egér, ami megéri az árát, hiszen a lehető legújabb technológiákra épül és a Logitech mérnökei minden tudásukat beleadták.

Aki mégis inkább a zsinóros kapcsolatot részesíti előnyben, választhatja a G5-ös, némileg olcsóbb modellt is, ami formáját, szenzorját és így felbontását tekintve megegyezik nagyobb testvérével. Jelentős különbség azonban az G7 akkujának helyére illeszthető súlytartó, amibe apró súlyokat helyezve magunknak állíthatjuk be az egér súlyát és súlyeloszlását.



AMD ATHLON 64 X2 teszt

A bosszúálló

írta • Martinm

Korábban már bemutattuk az Intel első kétmagos asztali processzorát, az Intel Pentium Extreme Edition 840-et, az AMD duplamagos CPU-ja, az X2 azonban eddig még csak a hírekben szerepelt. Most sikerült ebből is szereznünk tesztpéldányt, így a test test elleni küzdelem sem maradhatott el. Rövidesen azt is eláruljuk, melyik versenyző nyerte a párharcot...

Az AMD hivatalosan 2004 őszén jelentette be, hogy készül az első AMD64 mikroarchitektúrára épülő, két magot tartalmazó processzora. Ugyan ekkor még nem árultak el konkrétumot sem a felépítésről, sem a típusokról, annyit azért már tudni lehetett, hogy Socket 939-es CPU lesz, vagyis elképzelhető a tökéletes kompatibilitás a már piacon lévő alaplapokkal. Idén tavasszal a cég végül bemutatta a szerverekbe szánt Opteron és az asztali gépekbe szánt Athlon 64 szériáit. Utóbbi sorozat az X2 nevet kapta, és ahogy várható volt, az S939-es processzor kompatibilis a már piacon lévő Socket 939-es alaplapokkal. A kompatibilitás nagy fegyvertény az Intel duplamagos CPU-ival szemben, ahol mindenképpen alaplapcserére van szükség az újabb processzorok használatához.

A HÁTTÉR

Az AMD Athlon 64 X2-es processzor egy jól felépített útiterv eleme, amit tökéletesen jelez az előzőekben említett alaplapi kompatibilitás (az Opteronoknál is hasonló a helyzet), továbbá a cég kijelentése, miszerint az AMD64 mikroarchitektúrát már tervezésekor felkészítették a többmagos kialakításra. Az AMD – vetélytársával ellentétben – nem cserélte le egyik termékét

Gyártó	AMD	AMD	Intel	Intel
Típus	**Athlon 64 X2 4800+**	**Athlon 64 3800+**	**Pentium D 820**	**Pentium 4 520J**
Tájékoztató ár [USD]	1001	373	241	200
Műszaki adatok				
Mag kódneve	Toledo	NewCastle	Smithfield	Prescott
Processzorfoglalat	Socket 939	Socket 939	Socket T	Socket T
Órajelszorzó	12x	12x	14x	14x
Valódi processzorsebesség [MHz]	2412,4	2412,4	2813,8	2814
Működési magfeszültség [V]	1,29	1,5	1,28	1,36
L1 adatcache mérete [KB]	2x64	64	2x16	16
L2 cache mérete [KB]	2x1024	512	2x1024	1024

Tesztrendszerek

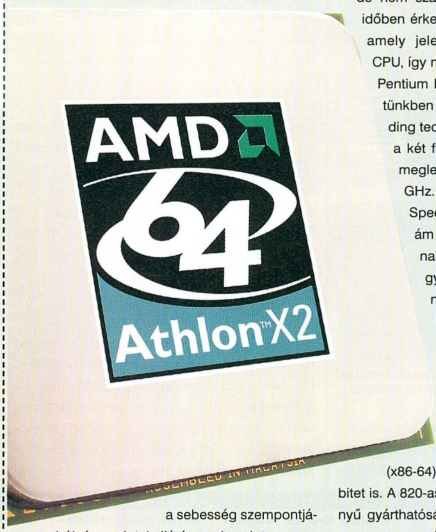
ASUS A8N-SLI Deluxe (BIOS: 1011-002) és Gigabyte 8i955X Royal (BIOS: F5) alaplapok, 2x512 MB OCZ PC3200 DDR és 2x512 MB Corsair PC5400 DDR2 memóriamodulok, MSI Radeon RX800XT 256MB PCIe videokártya, Maxtor MaxLine III 250 GB-os, SATA merevlemez, Coolink AP550X tápegység és Gigabyte PCU22VG CPU-hűtő. Microsoft Windows XP SP2, Intel 7.0.0.1025, nVidia 6.53, ATI Catalyst 5.6, DirectX 9.0c.

sem a duplamagos változat megjelenésével, inkább egy új, eleddig mostohán kezelt területet jelölt meg az X2 legfőbb piacának. A bejelentés értelmében a legolcsóbb Sempron (immár csakis AMD64-alapú) után következik az általános használatra szánt, egymagos Athlon 64, majd a duplamagos X2, amelyet „nagy étvágyú" felhasználóknak ajánl a cég – és a legerősebb asztali Athlonnak megmaradt az egymagos Athlon 64 FX processzor. A hardcore játékosoknak így továbbra is a mai játékok alatt legjobban teljesítő, egymagos FX-et kínálják (az X2-vel párhuzamosan be is mutatták az FX-57-es típust), míg azok, akik egyszerre több programot szeretnének futtatni, esetleg kép- és videószerkesztésre, 3D-s modellezésre is használják gépüket, választhatják a duplamagos Athlon 64 X2 CPU-t. Az Intel a játékosoknak szánt Extreme Edition modelljét is lassabb, ám duplamagos változatra cserélte – tesztünk során hamar kiderült, hogy melyik cég döntött helyesen.

PÁRHUZAMOK

Az AMD processzorai egészen mostanáig semmilyen formában nem támogatták a párhuzamos program(szál)futtatást, pedig az Intel CPU-k HyperThreading technológiája már rengeteg felhasználót meggyőzött ennek hasznosságáról. Az AMD-nek nagy szüksége volt a párhuzamos futtatás támogatására, egymagos modelljei ugyanis sokszor használhatatlanul lelassultak, amint több programszál egyidejű feldolgozására volt szükség.

Az X2 kialakítása némiképp hasonlít az Intel Pentium D-jére, azaz két, már bejáratott magot „tapasztott" össze a cég. Az Intellel szemben azonban az AMD a tokon belül is összekötötte a két, saját L1 és L2 cache-sel felszerelt magot egy System Request Interface-szel és egy Crossbar Switch-csel. Utóbbihoz kapcsolódik az integrált DDR400-as memóriavezérlő, és az északi híddal kapcsolatot tartó HyperTransport vezérlő is. A tokon belüli kapcsolat jó elgondolás



a sebesség szempontjából, ám az Intel eljárása, miszerint egyszerűen csak összeilleszt két magot, gyártás szempontjából olcsóbb és egyszerűbb. Az AMD Direct Connect architektúrájának előnye, hogy az Intel rendszereihez hasonló FSB (Front Side Bus) nem létezik, mindkét mag nagy sávszélességgel kapcsolódik az integrált memóriavezérlőhöz. Az X2 támogatja az SSE3 utasításkészlet-kiegészítést is, így az ezt kihasználó multimédiás programok futtatásakor sem kerül hátrányos helyzetbe.

Az X2-k esetében sikerült alacsonyan tartani a CPU fogyasztását és hőtermelését, így a duplamagos CPU nem igényel komolyabb hűtést, mint például a leggyorsabb egymagos Athlon 64. Ehhez hozzájárul a Cool'n'Quiet és a 90 nm-es gyártástechnológia is. Természetesen az X2 család minden tagja tartalmazza a 64-bites kiegészítést (ahogy ez a nevében is olvasható), továbbá Windows XP SP2 megléte esetén az XD bitet (eXecute Disable) is kihasználhatjuk.

A LEGOLCSÓBB DUPLAMAGOS

A teszt főszereplője ugyan az AMD Athlon 64 X2, de nem szabad megfeledkezni a vele egy időben érkező Intel Pentium D 820-ról sem, amely jelenleg a legolcsóbb kétmagos CPU, így nagy népszerűségre számíthat. A Pentium D, ahogy azt már az előző tesztünkben írtuk, híján van a HyperThreading technológiának, így minden munka a két fizikai magra hárul. Az órajele is meglehetősen szerény, mindössze 2,8 GHz. Emiatt az EIST (Enhanced Intel SpeedStep) nem is működőképes, ám erre – az alacsony fogyasztásnak köszönhetően – nincs is nagyobb szükség. A Pentium D 820 nem támogatja a C1E (Enhanced Halt State) és a TM2 (Thermal Monitor 2) technológiákat sem. A processzor a Prescott alapjaira épül, magonként 1 MB L2 cache-sel, 800 MHz-es PSB-vel, LGA775 tokozásban. Természetesen ismeri az EM64T (x86-64) 64-bites kiegészítést és az XD bitet is. A 820-as viszonylag alacsony ára a könnyű gyárthatóságnak köszönhető. Ha egy processzor nem működik Extreme Editionként, még jó lehet valamelyik Pentium D órajelen, és ha valamelyik mag teljesen halott a kettő közül, a CPU-t még mindig lehet értékesíteni sima, egymagos Prescottként (5x0 sorozat)...

AZ ÖSSZECSAPÁS

Aynprocesszorok teljesítményének méréséhez komplex tesztcsomagot használtunk. A 3DMark-05 és mp3-kódolás multitaskos tesztnél mindkét eredményt feljegyeztük (mp3-nál a több futtatásból az első eredményét), így jól látható, hogy mennyi erőforráshoz jutott a háttérben lévő program a főprogram futásakor.

Az egy processzorra optimalizált tesztek során a Pentium D 820 pontosan egy átlagos, 2,8 GHz-es P4 teljesítményét hozta, amit a Pentium 520-szal végzett mérések is alátámasztanak. A multi-

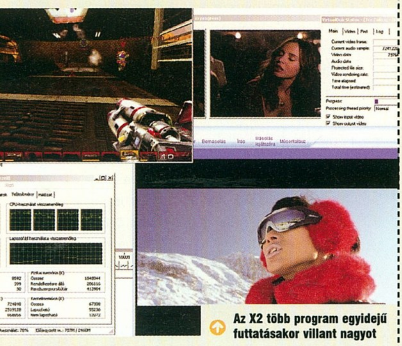
Áraink bruttó árak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback Salamander....12 990
Egér Logitech MX1000 Cordless laser....15 000
Egér Logitech MX518 Gaming-Grade Optical....13 000
Headset Sennheiser PC110....3 500
Headset Sennheiser PC150....12 990
Headset Sennheiser PC160SK....19 999
Fejhallgató wireless Sennheiser RS 115-8....14 990
Fejhallgató Sennheiser HD 465....13 000
Logitech Formula Force GP force feedback....16 700
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel....30 980
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro....8 200
Joystick Logitech WingMan Force USB....14 900
Joystick Saitek Cyborg EVO....10 220
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos....5 500
TV tuner AVER Media TV CardBus Plus....19 400
TV tuner AVER Media TV BOX7 Live....19 999
Thermaltake Xaser RF wireless billentyüzet + egér HU....13 900
Arctic Colling ATI Silencer 5 Rev. 2 VGA hütö....6 999
Arctic Colling NV Silencer 6 Rev. 2 VGA hütö....6 200
Zalman ZM80C-HP passzív VGA hütö....6 500

vándor computer

Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

taskos tesztek és néhány, több programszálra optimalizált alkalmazás (például AVI-kódolás) esetében már sokkal jobban teljesített a Pentium D 820, és könnyedén túlszárnyalta a hagyományos modell immár középkategóriásnak számító teljesítményét. A játék és videótömörítés közben lejátszott HD-videó szimplamagos P4-en akadozott, de a Pentium D képes volt megbirkózni ezzel a feladattal is.



Az X2 több program egyidejű futtatásakor villant nagyot

Az egymagos processzoroknál az Athlon 3800+ hozta a papírformát, és ahol elegendő volt a nyers erő egy programszálon, ott kiválóan teljesített. Ugyanakkor az egymagos Athlon 64-es gépek továbbra sem alkalmasak multitaskos munkavégzésre, erőforrás-igényes program futása mellett más programokat elindítani, dolgozni vagy esetleg játszani képtelenség.

A legnagyobb meglepetést az ugyancsak 2,4 GHz-en üzemelő 4800+-os Athlon 64 X2 szerezte. Az első, multitaskra is alkalmas, duplamagos X2 az egy utasításszálat használó programok alatt nagyjából a 3800+-szal azonosan teljesített, majd játékok alatt át is vette a vezetést, köszönhetően a kiváló AMD64 mikroarchitektúrának, az integrált memóriavezérlőnek és a magonkénti 1 MB L2 cache-nek.

Amint több programszál egyidejű futtatása következett (például 3DMark05 és mp3-tömörítés), erősen rákapcsolt a 4800+-os Athlon 64 X2, és egyszerűen feltörölte a padlót vetélytársaival.

A ma már viszonylag szűknek tekinthető memória-sávszélességet kiválóan ellensúlyozza a két mag tokon belüli kommunikációja (System Request Interface, Crossbar Switch). Több Socket 939-es alaplapban is kipróbáltuk a processzort, és noha minden esetben képes volt bootolni a rendszer, a tökéletes kompatibilitás érdekében valóban szükség van a BIOS-frissítésekre.

EREDMÉNYHIRDETÉS

A jelenlegi leggyorsabb és legjobb kétmagos processzor vita nélkül az Athlon 64 X2 4800+. Ezt nem csupán meggyőző teljesítménye, de kompatibilitása, fogyasztása és szolgáltatásai alapján is bátran kijelenthetjük. Az AMD X2 legnagyobb hátránya a magas ár és a nehéz beszerezhetőség, ami a cég gyenge gyártási kapacitására vezethető vissza. Az említettek miatt a legolcsóbb, 2,2 GHz-en ketyegő, 2x512 kB-os L2 cache-sel szerelt, 4200+-os Athlon 64 X2 ára is 500 dollár felett van, ami sok vásárlónak lehet döntő tényező.

Az Intel ezzel szemben kiváló gyártókapacitással bír, Pentium D processzorainak gyártása sem jelent gondot, így azok ára sokkal kedvezőbb. A Pentium D 820 ugyan gyengébben teljesített az egy programszálas tesztekben, valamint játékok alatt, viszont multitaskos használatnál elfogadható a teljesítménye, és ára alapján is a középkategóriába sorolható.

Ugyanakkor nem szabad elfelejteni, hogy ki miről fejleszt, amikor új rendszert vásárol. Aki olyan szerencsés, hogy már birtokában van egy S939-es AMD rendszer, nincs más teendője, mint várni (becslések szerint nagyjából a karácsonyi szezonig), amíg az AMD felfuttatja az X2 gyártását és mérsékli az árakat. Aki teljesen új rendszert állít fel, és most van szüksége megfizethető párhuzamos teljesítményre, vagy megfizethető árú, középkategóriás Intel rendszert épít, jól jár a Pentium D-vel (mondjuk i945P-s alaplappal párosítva). Egy megszállott játékos pedig csakis egy Athlon 64 X2-vel megpakolt SLI-s nForce4 rendszerben (avagy XPress 200-as CrossFire-ben) gondolkodhat...

Tuningkiállítások

Egy tapasztalt túlpörgetőnek elég ránéznie a Pentium D 820 alacsony, 14-szeres szorzójára és az architektúra alapjaira (E0-s Prescott mag), s máris egyértelmű, hogy könnyedén sikerülhet a tuningolás. Az FSB emelésével nem is lehet nagyobb gond, a legújabb chipkészletek támogatják a perifériák sínsebességének fixálását (PCIe, SATA, memória stb.), ahogy a feszültségeket is megemelhetjük jobb alaplapoknál. A 820-as CPU hőtermelése sem kritikus, így akár egy erősebb léghűtéssel is nekivághatunk a túlpörgetésnek. A hőmérséklet-diódára azonban ügyelnünk kell, mivel ez csupán az első magban működik az asztali CPU-kban, a második mag hőmérsékletét nem tudjuk figyelni. Ezért fontos, hogy a tuning sikeréről multitaskos stressz-teszttel győződjünk meg, csak így lehetünk biztosak abban, hogy mindkét mag tökéletesen üzemel. Tapasztalatok alapján a legtöbb Pentium D 820 képes a 3,2-3,3 GHz-es sebesség elérésére, ám efölött már nem elegendő a léghűtés.

Az Athlon 64 X2-k túlhajtása is lehetséges, persze a végleges BIOS-ok megjelenéséig nem lehet általános következtetéseket levonni. Kis szerencsével és masszív léghűtéssel már most 2,7 GHz körüli sebességre pörgethető egy X2-es CPU, ami kiváló eredménynek számít.

Gyártó	AMD	AMD	Intel	Intel
Típus	**Athlon 64 X2 4800+**	**Athlon 64 3800+**	**Pentium D 820**	**Pentium 4 520J**
Mérési eredmények				
Everest memória olvasás [MB/s]	5840	6058	6049	6041
Everest memória írás [MB/s]	2010	2450	2361	2336
Everest memória késleltetés [ns]	51	46,6	91	90,9
PCMark04 PCMark score [pont]	n.a	4628	5467	4278
mp3 kódolás [p:mp]*	3:30	3:31	4:21	4:22
avi kódolás [p:mp]*	8:49	13:24	12:42	15:40
rar tömörítés [p:mp]*	3:19	3:21	3:59	4:00
Multitask tesztek				
3DMark05, MP3 tömörítés [pont / tömörítési idő]	5869 / 3:41	3761 / 5:33	5594 / 4:34	4463 / 5:47
UT2004, HD video lejátszás, video tömörítés [fps]	135	62	63	48
Játéktesztek				
3DMark05 CPU [pont]	6185	4679	5228	4274
Doom 3 - 1024x768, HQ [fps]	105	102	85	87
Half-Life 2 1024x768, HQ [fps]	112	109	89	90
Far Cry 1.3 - 1024x768, VHQ [fps]	76	69	55	55

* A kisebb érték a jobb

Cégek

Tesztünket termékeikkel az alábbi cégek segítették: AMD, ASUS, ATI, Expert, Gigabyte, Intel, Kellytech, MSI, OCZ, Samsung.

textboy
www.textboy.hu

Legyél te is EGYÉNISÉG!

AKCIÓÓÓÓÓ!!!!
FANTASZTIKUS ÁRLESZÁLLÍTÁS! *
ÁRLESZÁLLÍTÁS -50% FOR SALE

Top Csengőhangok

	polifon	mono
Nox - Százszor ölellek	PG190911	PG92970
Rob Thomas - Lonely No More	PG190784	PG93506
Royal Gigolos - California Dreamin'	PG190735	PG93238
R-port - Ne félj te kis bolond	PG190920	PG93187
Scissor Sisters - Filthy Gorgeous	PG190771	PG93518
Scooter - Shake That	PG190914	PG93424
Scooter - Suavemente	PG190781	PG93504
Shapeshifters - Back to Basics	PG190772	PG93519
Snoop Dogg ft. J.Timberlake - Sign	PG190788	PG93510
Süsü a sárkány	PG190921	PG90274
The Game - Hate It or Love It	PG190774	PG93520
Titanic	PG190346	PG90476
Uniting Nations - Out of Touch	PG190775	PG93521
Usher ft. Lil Jon & Ludacris - Yeah!	PG190916	PG92899
Vision - Bárcsak újra itt lennél	PG190777	PG93522
V-Tech - Homokba írt szerelem	PG190917	PG92923
V-Tech - Merre jár a boldogság?	PG190426	PG92699
Will Smith - Switch	PG190778	PG93523
Zsédenyi Adrienn - Mindhalálig mellettem	PG190779	PG93524
Zsédenyi Adrienn - Szeress most	PG190919	PG92698
50 Cent ft. Olivia - Candy Shop	PG190801	PG93474
A profi (Ennio Morricone)	PG190167	PG92497
Arash - Boro Boro	PG190751	PG93514
Armand Van Helden - My My My	PG190791	PG93428
Backstreet Boys - Incomplete	PG190787	PG93509
Benassi Bros ft. Sandy - Illusion	PG190713	PG93239
Black Eyed Peas - Don't Phunk with My Heart	PG190756	PG93515
Britney Spears - My Prerogative	PG190794	PG93429
Crystal - Hajnali fény	PG190796	PG93419

Színes hátterek

PG180462
PG184216 PG184217 PG184218 PG184219 PG184220 PG184221 PG184222
PG184223 PG184224 PG184225 PG184226 PG184227 PG184228 PG184229
PG184230 PG184231 PG184232 PG184233 PG184234 PG184235 PG184236
PG181675
PG184237 PG184238 PG184239 PG184240 PG184241 PG184242 PG184243
PG184244 PG184245 PG184246 PG184247 PG184248 PG184249 PG184250 PG184251 PG184252
PG184253 PG184254 PG184255 PG184256 PG184257 PG184258 PG184259 PG184260
PG184261 PG184262 PG184263 PG184264 PG184265 PG184266
PG183465
PG184267 PG184268 PG184269 PG184270 PG184271 PG184272

Real Tone

45-ös colt	PG199020
boci	PG199018
disznóröfögés	PG199036
ébresztőóra	PG199014
elektromos gitár	PG199012
géppuska	PG199032
hagyományos telefoncsörgés	PG199017
harangszó	PG199003
kakas	PG199005
kakukkos óra	PG199007
karambol	PG199013
kiskutya	PG199011
lónyerítés	PG199009
órajáték	PG199016
riasztósziréna	PG199021
szamárbőgés	PG199023
trópusi őserdő	PG199015
madárhang	PG199048

Java játékok

Jungle Fever
Egyszerű de abbahagyhatatlan lövöldözős játék – a telefonod megfelelő gombjaival lődd le az állatokat, a koponyáktól viszont óvakodj!
PG170019

MAYHEM'S MAGIC DUST
A C64-es klasszikus visszatért Javán – irányítsd a kis zöld dinót keresztül a kalandos mesevilágon!
PG170039

Neutronick
2240: a földön kívüliek megérkeztek hozzánk, és elfoglalták egy csillagközi űrhajónkat. Csak Neutro Nick tudja visszaverni az androidok táma-dását és megmenteni a legénységet – és vele az egész világot!
PG170030

Logók - Képüzik

trust no one PG61059
UmLeitung PG61077
b(u)y Viagra PG61081
VIBRATION! PG61082
VIP PG61084
VISA PG61085
PG61086
VOLVO PG61089
PG102119
PG102121
PG102122
PG102125
Sok szerencsét PG102128
PG102129
Öröm PG102130
Peace PG102132

Hogyan töltsd le!

Info: SMS-ben küldd PG183462 és 1795
már a telcsiden is van!
Színes háttér - Csengés - Logó/képüzi - 1795
Mini Mozi - Real Tone - Java Játék - 06-90-629-333

Sony Ericsson

SZÍVDOKI

TeleMedia Kft. 061-455-72-284
Az SMS díja 120 Ft+áfa
(Azért ne vedd túl komolyan... vagy mégis???)
Küldd el a PGLOVE szót, majd saját vezeték- és keresztneved, egy ÉS szót, utána pedig a partnered vezeték és keresztnevét a 06-90-621-007-es számra - és a Doki válaszol!

Mini Mozik

PG188289 PG188290 PG188291
PG188292 PG188293 PG188294

Találj társat SMS-ben!

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204
Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek! Az SMS díja csak 76 Ft+19 Ft áfa

HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SX) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • **SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE!** A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek logó és csengés: 400 Ft+100 Ft áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel, illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! • A mini moziknál és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+200 Ft áfa/sms • JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le • A http://wap.texyboy.hu/játék WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak! • JAVA játékot és polifonikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. • Polifónikus csengés, mini mozi, Java játék, színes háttérkép, realtone csak aktivált wappal tölthető le. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

*** az árleszállítás a színes háttérképekre és a polifónikus csengésekre vonatkozik!**

A Logitech termékcsalád a konfigurációk nélkülözhetetlen kellékei

KONFIGAJÁNLÓ

írta · Cray

A hardver-mentőövbe számtalan olyan levél érkezik, amely egy komplett, játékra szánt konfiguráció összeállításában kéri segítségünket. Mivel a mentőöv terjedelme véges – a nemrég megnövelt terjedelem ellenére is – Joccal arra gondoltunk, hogy létrehozunk egy olyan rovatot, ami kizárólag a „Milyen gépet vegyek?" kérdésre keresi a választ. Így született meg a Konfigajánló, ahol nem egyedileg foglalkozunk a levelekkel, hanem a leggyakoribb kérdésekre összefoglalva adunk választ.

Manapság ha az ember gépvásárlásra adja a fejét, akkor (hozzáértést feltételezve) lényegében egyetlen tényező határozza meg, hogy mennyire jól használható gépet sikerül összevásárolni. Ez pedig a rendelkezésre álló pénzmennyiség. Általánosan elmondható, hogy kétféle konfigtípus létezik...

ALAPSZINTŰ KONFIGOK

Jellemzően Sempronnal vagy Celeronnal, még a régi (462/478) foglalatokra építkezve, kevés bővítési lehetőséget biztosító olcsó alaplappal és alsó-közép kategóriás VGA-val (9600XT vagy FX5700/5200, esetleg AGP-s 6200). Az ilyen konfigok összetéveszthetetlen jellemzője a 256 MB RAM és a 80 GB-os Maxtor HDD...

A rendelkezésre álló összeg ilyen esetben jellemzően 100-120 ezer HUF környékén alakul, ebből kellene valami modern cuccot építeni, lehetőleg minél gyorsabbat. Körültekintő tervezéssel ennyi pénzből is megvalósítható egy olyan gép, ami a fentebb vázolt verdánál valamivel színvonalasabb játékélményt biztosít. Nézzünk meg két olyan összeállítást, ami ár tekintetében az említett fájdalomhatár alatt marad, mégis kényelmesen el lehet vele játszogatni a következő egy évben. Akik olvassák a HW Mentőövet, egyből felismerik a jó konfig alapvető tulajdonságait:

1. Megbízható (ez mindennek az alapja). Bővíthető, továbbfejleszthető, stabil, egyszóval időtálló.

2. Megbízható tápegység: Sirtecéket nem kell bemutatni, ők szállítanak a Chieftecnek is, a 360 W-os a Prescott esetén még éppen elegendő, több HDD-ODD esetén eggyel nagyobbat érdemes választani (400-410 W). AMD esetén még elbír plusz egy-két vinyót, vagy DVD-írót. P5GD1-es deszka esetén kell egy átalakító, ami a 20 pines tápot 24 pinesre alakítja.

3. Minőségi RAM-ok: a fagyásmentes rendszer alapvető kellékei, mivel mindkét lap (AMD-nél a CPU) tudja a Dual Channelt, mindenképp két modulból érdemes összerakni a kívánt mennyiséget.

Áttérve a kiegészítőkre, elmondhatjuk, hogy a Casetek házat igény szerint nyugodtan le lehet

FELSŐ KÖZÉPKATEGÓRIÁS KONFIGOK

	AMD	Ár (bruttó)	Intel	Ár (bruttó)
Alaplap	ASUS A8N SLI (S939, nForce4 SLI)	37,000	ASUS P5GDC Deluxe (LGA775, 915P)	37,000
CPU	AMD Athlon64 3400+ S939	45,000	Prescott 3,2GHz LGA775 OEM	52,000
CPU cooler	Gyári AMD	3,000	Zalman CNPS 7700-Cu	10,000
RAM	2x512 Corsair Value Select	25,000	2x512 Corsair Value Select	25,000
VGA	Club 3D nVidia 6600GT 128MB	48,000	MSI NX 6600GT 128MB	52,000
HDD	160GB Samsung SATA	25,000	160GB Samsung SATA	25,000
ODD	Pioneer DVR109	14,000	Pioneer DVR109	14,000
Táp	Sirtec 410W 24pin	14,000	Sirtec 410W 24pin	14,000
Ház	Casetek 1016B	8,000	Casetek 1016B	8,000
Összesen:		**219,000**		**237,000**

ALAPSZINTŰ KONFIGOK

	AMD	Ár (bruttó)	Intel	Ár (bruttó)
Alaplap	ABIT AX8 v2.0 (S939, VIAK8T890)	24,000	ASUS P5GD1 Pro (LGA775, 915P)	25,000
CPU	AMD Athon64 3000+ S939	33,000	Prescott 3,00 GHz LGA775 OEM	42,000
CPU cooler	Gyári AMD	3,000	Speeze LeopardSream LGA775	3,000
RAM	2x256MB Kingmax DDR400	12,000	2x256MB Kingmax DDR400	12,000
VGA	Club3D GF6200 128bit/128MB PCI-E	26,000	Club3D GF6200 128bit/128MB PCI-E	26,000
HDD	80GB Samsung (3 év garanciával)	14,500	80GB Samsung (3 év garanciával)	14,500
ODD	DVD-ROM/CD-RW LG 52/32/52/16	10,000	DVD-ROM/CD-RW LG 52/32/52/16	10,000
Táp	360W Sirtec (Chieftec)	10,000	360W Sirtec (Chieftec)	10,000
Ház	Casetek 1016B	8,000	Casetek 1016B	8,000
Összesen:		140,500		150,500

cserélni valami olcsóbb darabra (JNC, Acorp vagy amit akartok). Ettől nem lesz kevésbé jó a cucc, de ez nagyon jó minőségű vityilló, abszolút baráti árral, ráadásul nagyon kellemesen szerelhető. A HDD azért Samsung, mert arra általában ma mindenhol 3 év garanciát vállalnak, szemben a Maxtorral (1 év). ODD (optikai meghajtó) szintén igény szerint másra cserélhető (pl. a Casetek házba a táblázatban szereplőhöz hasonló tudású fekete Samsung kombó drive, vagy sima DVD-olvasó is nyerő választás lehet).

A VGA-ról annyit, hogy az általunk ajánlott a 6200-as széria 128 bites változata, a 64 biteset illik kerülni, hacsak nem irodai felhasználásról van szó. Nem valami atomgyors darab, de a mai játékok mindegyike elszaladgál vele, persze nem 1600*1200-ban. Mindkét konfig kiegyensúlyozatlan ebben a formában, ugyanis a procik jóval erősebbek, mint azt a VGA, vagy a memória mérete indokolná. Ez szándékos, mert a CPU az a komponens, amelyből érdemes a lehető legerősebbet megvenni helyből. Ez az operációs rendszer és az alatta futó, nem játék jellegű alkalmazások sebességére is jótékony hatással van (pl. mp3 kódolás, 3D Studio MAX, Photoshop, tömörítgetés, DivX-kódolás). Igaz, ilyen esetekre RAM-ból is kell elég, ezért 512 és nem csak 256. (Meg ugye mennyire „gyíkul" néz ki két 128-as modul…)

Az ár: nos igen, sajnos manapság egy valóban használható játékgép minimum ennyibe kerül. Ha valaki azt mondja, hogy nem érdekli a bővíthetőség, a táblázatban szereplő alaplapgyártóktól nyugodt szívvel válasszon Socket 462/478-as deszkát, hozzávaló CPU-val. Ezzel a húzással mintegy 15-25 ezrest lehet lefaragni az árból, attól függően, hogy mennyire hajlandó a felhasználó kompromisszumot kötni. Ez esetben viszont a fent említett VGA-nak az AGP-s változatát kell keresni!

További tervek: amíg kapható, érdemes még 512 MB RAM-ot beújítani. Ha valaki ezt záros határidőn belül realizálni szándékozik, annak esetleg elég elsőre egyben megvenni az 512-es modult, ugyanis később 4 db 256-os modul már problémásan működik csak együtt. Ezután érdemes esetleg karácsonyra kérelmezni valamilyen izmosabb VGA-t… Ezek a procik (az 1 GB RAM-mal erősítve) képesek kiszolgálni akár egy X800 Pro/XT-t, vagy egy 6600GT/6800GT-t is.

FELSŐ KÖZÉPKATEGÓRIÁS KONFIGOK

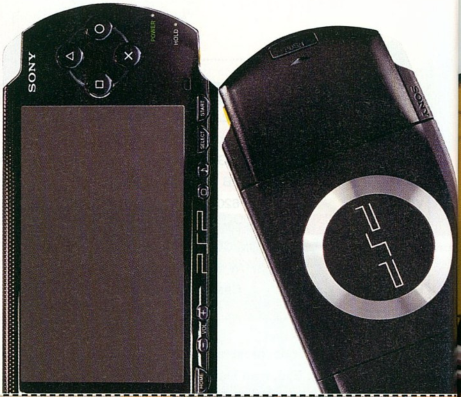
A rendelkezésre álló pénz mennyisége ennél a kategóriánál jellemzően 200-250 ezer HUF környéke. Ezek a gépek már komolyabb alaplapokra épülnek, főbb ismérveik az 1 GB RAM és az 50-60 ezer Ft környéki VGA kártyák. Jellemzően 120-160 GB-os HDD, valamint DVD-író dukál melléjük. A biztos alapok továbbra is fontosak, nem azért ajánlgatok például folyton Asust, mert az a kedvencem, hanem mert azt mindenhol lehet kapni és hagyományosan megbízható. A táp maradt Sirtec, csak eggyel nagyobb, a ház ugyanaz, igény szerint komolyabbra vagy olcsóbbra cserélhető. A VGA itt már igen combos, mindkét esetben 6600GT-t ajánlottam (szokás szerint…), ez kiváló ár/teljesítmény aránnyal rendelkező cucc, még jó darabig elegendő kakaóval. A DVD-író mellé (ha sokat olvastatunk a géppel) nem árthat esetleg DVD-ROM is, ebből szerintem jelenleg az LG a legkevésbé háklis a lemezekre.

További tervek: A gépek itt is kiegyensúlyozatlanok (a CPU erősebb a feltétlenül szükségesnél) az olcsóbb konfigoknál leírt okok miatt. Az AMD-s összeállítás esetén a proci képes két 6600GT kiszolgálására is (SLI), az inteles konfigban a továbblépés iránya akár az aktuális csúcskártya is lehet.

Ezzel első Konfigajánlónk végére értünk. Talán látszik, hogy a konkrét ajánlat helyett inkább általánosan igyekeztem segíteni a vásárlásban. Ennek oka a piac azon sajátossága, hogy ami ma még kapható, az nem biztos, hogy a cikk megjelenésének pillanatában is az lesz. A feltüntetett árak tájékoztató jellegűek, a cikk írásakor aktuális állapotot tükrözik. Ha kérdésetek van, továbbra is várom őket a mentőöv e-mail címére.

SONY PSP

irta · Sasa



Mire ezeket a sorokat olvassátok, már Magyarországon is kapható minden idők legjobb kézikonzolja, amely szakítva a hagyományokkal immár nem csak játékra, hanem UMD formátumú filmek, valamint fényképek nézegetésére, zenehallgatásra, internetezésre, és többszereplős online játékra is alkalmas. A szeptemberi európai premier apropójából, valamint a témával kapcsolatban érkező rengeteg e-mail hatására úgy döntöttünk, mostantól rendszeresen, havi két oldalon foglalkozunk a PSP-vel. Jó szórakozást kívánunk hozzá!

FIFA 2005

Fejlesztő: EA CANADA
Kiadó: ELECTRONIC ARTS
Értékelés: ■■■■■■■■□□

A gép bevezetésekor a sportjátékot kedvelők legnagyobb örömére rögtön két fociprogram is érkezik. A FIFA PC-s múltjából adódóan természetesen először az EA játékára csaptunk le (a Sony World Tour Soccerjét a következő hónapban teszteljük). A jó hír az, hogy PSP-n (a karrier módot leszámítva) szinte mindent megtalálunk, amit konzolon vagy PC-n is láthattunk. Van rengeteg csapat, pálya, zene és opció, ám csapatunkat mindössze egy virtuális éven át irányíthatjuk, és akkor is csak a bajnokságban vagy a kupasorozatban. Ez főleg azért érthetetlen, mert úgy gondolnánk, hogy ennek a programozása igényelte volna a legkevesebb erőforrást. A játékosok irányítása kizárólag az analóg pöcökkel

Apróbb hibái ellenére a jelenleg kapható legjobb fociprogram...

lehetséges, a D-pad csak cselezésre használható – ennek ellenére azonban itt is előadhatunk szinte minden megszokott manővert, így a játékélmény nem szenvedett csorbát. Egyetlen problémánk a néha rémesen ingatag képfrissítéssel volt. Sebaj, legalább lesz mit kiköszörülni a hamarosan érkező 2006-os kiadásban...

APE ESCAPE ACADEMY

Fejlesztő: SCEI **Kiadó:** SCEE
Értékelés: ■■■■■■■■□□

Kézikonzolokon manapság nagy népszerűségnek örvendenek a minijáték-gyűjtemények, melyek feladatait 15-30 másodperc alatt kivégezhetjük. A hatalmas népszerűségnek örvendő,

teljesen elborult GameBoyos WarioWare mintájára a Sony úgy döntött, hogy népszerű majmaira alapozva elkészíti az Ape Escape Academyt, melyben 44 minijátékban vehetjük fel a küzdelmet barátaink, vagy a gépi ellenféllel szemben. A minijátékok között megtalálhatjuk a klasszikus Pongra emlékeztető falteniszt, emellett a WarioWare tébolyultságára emlékeztető „védd meg bumeránggal a banánodat a bennszülöttektől" minijátékokkal is találkozhatunk. A szösszenetek nagy része a 15 év alatti játékosok igényeire lett tervezve, így a hozzám hasonló „vén majmok" sajnos csalódni fognak a játékban. Az Ape Escape természetesen támogatja a Wi-Fis játéklehetőséget, de egy-egy elleni küzdelmekre bőven elegendő egy darab elfordított PSP is. Míg az egyik játékos a D-paddal, a másik a három tűzgombbal vehet részt az egymás elleni feladatokban.

MEDIEVIL RESURRECTION

Fejlesztő: SCEE CAMBRIDGE STUDIO
Kiadó: SCEE
Értékelés: ■■■■■■■■□□

A Playstation 2-n oly népszerű akció-kalandjátékokból egyelőre sajnos csak kevés érhető el PSP-n. A nagyszerű Pókember mozifilm közepes átiratán kívül csak a Sony színeiben induló Medievil Resurrection hozzáférhető, amely szerencsére messze felülmúlja vetélytársát – a stílus rajongóinak így a nyitócímek közül mindenkép-

Gyere bébi, bedobunk valami kaját, aztán feljöhetsz hozzám és megmutatom a WoW karakteremet...

pen a Medievilt ajánlanám. A Resurrection eszméletlen grafikával, fantasztikus humorral, és napjaink PC-s játékait megszégyenítő zenével megáldott játék, ami az akció és kalandelemek jól eltalált egyensúlyának köszönhetően rendkívül élvezetes is. Üröm az örömben, hogy Sir Dan kalandjait végigkísérő kaland harcrendszere közel sem tökéletes. A főként eszeveszett csapkodásból álló küzdelmek elég hamar monotonná válnak, ám mindez senkit se tántorítson el az év eddigi legviccesebb játékától.

BURNOUT LEGENDS

Fejlesztő: CRITERION
Kiadó: ELECTRONIC ARTS
Megjelenés: szeptember. 16

A PSP-n megjelent autós játékokkal Dunát lehet rekeszteni, van azonban egy olyan név, amely konzolos múltja ellenére szerkesztőségünk egyik legnagyobb kedvence (többek között ezért a játékért vett Xboxot

Chris...). Ez a Burnout-sorozat, melynek PSP-s verziója szeptember közepén lát napvilágot. Az eszeveszett framerate-tel és törésmodellel megáldott adrenalinpumpáló játék a legendás sorozat legjobb pályáit tartalmazza, valamint a legújabb konzolos változathoz hasonlóan visszatér benne a rendőrökkel szembeni hajsza, a Pursuit, valamint nagy kedvencünk, a Rage játékmód is. A Legends természetesen támogatja a többszereplős, Wi-Fin keresztül használható játéklehetőségeket, és a Game Sharing opciót, amellyel egy gyári játékkal is lehetőségünk lesz két gépen egymás ellen játszani. Kötelező darab!

DAXTER

Fejlesztő: READY AT DAWN
Kiadó: SCEE
Megjelenés: november

A PlayStation 2 egyik legnépszerűbb platformjáték-sorozata minden kétséget kizáróan a Jak and Daxter – így nem meglepő, hogy novemberben a Sony kézikonzolján is elmerülhetünk a Jak and Daxter univerzumban.

A Daxter klasszikus platformjáték lesz, amelyben az eddig csak mellékszereplőként jeleskedő rágcsáló bőrébe bújva kell végigverekednünk magunkat a játék 25 küldetésén. A káprázatos grafikával és animációkkal felvértezett programban a szokásos ugrabugrálás mellett lehetőségünk lesz használni különféle ketyeréket is. A backpackkel például Boba Fett módjára repkedhetünk, a rovarirtó flakonnal

megkeseríthetjük az ízeltlábúak életét, a gigászi porszívónkkal pedig a legelvetemültebb kreatúrát is menekülésre bírhatjuk. A játék különlegessége, hogy a PSP-s verziót végigjátszva speckó járművekhez juthatunk, amelyeket egy link kábel használatával a PS2-es Jak X: Combat Racingben vethetünk majd be!

LOGITECH PLAYGEAR AMP

Fejlesztő: LOGITECH
Forgalmazza: LOGITECH MAGYARORSZÁG
Értékelés: ■■■■■■■■■□

Sokan kérdezték, hogy az Amerikában már kapható több száz UMD film közül hozzáférhető lesz-e néhány Magyarországon, és ha igen, lesz-e rajtuk magyar szinkron vagy felirat. Örömmel jelenthetem, hogy a gép szeptemberi premierjét követően idén több mint 16 film lesz kapható, ráadásul mindegyiken lesz magyar felirat is – de ez még nem minden! Jövőre ugyanis a felirat mellett magyar szinkron is kerül a lemezekre, így biztos vagyok benne, hogy nálunk is nagy sikernek örvendenek majd a mini „DVD"-k. A PSP-s filmnézés egyetlen problémáját az aránylag halk és gyenge minőségű hangszóró jelenti, így a felhasználók többsége fejhallgatóval élvezte a filmeket. A Logitech hangfalszettjének köszöntően azonban minden gondunk megoldódott! A kis hordozható táskában kapható, elemről vagy hálózati adapterről használható, pillanatok alatt összeszerelhető hangfalkészlet kis méretei ellenére rendkívül jól szól, így körülülve a készüléket többen is élvezhetik a filmeket. (Mellbevágó basszusra azért ne számítsatok.) A PSP-s filmrajongók számára kötelező darab! ■

PSP mozizás elengedhetetlen kelléke a Playgear Amp...

NOKIA N90 SONY ERICSSON K750i

EGYRŐL A KETTŐRE írta · Csongor

Az elmúlt hónapban megérkeztek hazánkba is az első 2 megapixeles fényképezőgéppel szerelt mobilok. Vége a VGA és az egymegapixeles kornak, itt vannak a legfejlettebb készülékek – immár 1600*1200-as felbontással, autofókusszal és számos nyomtatási lehetőséggel. Bemutatjuk, hogy a Nokia és a Sony Ericsson milyen eltérő megoldásokat választott, s hogy ezeknek milyen előnyére és hátrányára derült fény a kéthetes teszt során.

NOKIA N90

A döbbenetes reklámfotóknak, a 2 megapixeles felbontásnak, valamint a Carl Zeiss optikának köszönhetően az N90-est már a megjelenése előtt biztos befutónak könyveltük el. Egy apró (de mint később kiderült: korántsem lényegtelen) adat azonban elkerülte a figyelmünket – mégpedig a készülék mérete. Az első kézbevételkor nem nagyon tudtunk mit kezdeni azzal a ténnyel, hogy tesztalanyunk bizony nem az átlagos mobilméretekkel rendelkezik. Kamera nélkül éppen akkora lenne, de mivel itt a kameramodul a telefon tetején egy külön forgatható egységben kapott helyet, a végeredmény egy extra nagyságú készülék lett (persze azért nem egy kommunikátor…). Némi tekergetés után az N90 éppen úgy néz ki, mint az apró méretű videokamerák, illetve láttunk már hasonló külsejű multifunkciós hardvert is – utóbbi erősen a gadget kategória felé húzott. Miután megemésztettük azt, hogy a készülékkel akár komoly sérüléseket is okozhatunk, valamint hogy ennél a kivitelezésnél lassan már egy hordozható PlayStation is kisebb, természetesen az előnyök is megmutatkoznak. (Meg kell még említeni, hogy a készülék hátlapja segédeszköz nélkül, puszta kézzel gyakorlatilag leszedhetetlen. Nincs rá túl gyakran szükség, de attól még jobban is megoldhatták volna. – Joc)

Amiben az N90-es verhetetlen, az a 2,1 hüvelykes, 262 ezer színű LCD kijelző (353x416 képpont). Eddig a Sharp GX30-asát tartottuk etalonnak, az új Nokia azonban végre leütötte a trónról az egyébként már közel kétéves modellt. A döbbenetesen finom felbontású kijelző arra az élményre emlékeztetett, amikor az első VGA-felbontású PDA-kat vettük szemügyre. További pozitívum, hogy a fejlesztők végre odatették magukat a grafikus interfész létrehozásakor is. Annak ellenére, hogy az N90-es a Series 60-as platformhoz tartozik, ezen a modellen végre tetszetősebb menü fogadja a tulajdonosokat, mint a korábbi (jelenlegi) Series 60-as okostelefonok esetében. Újrarajzolt, ízléses ikonok és a galéria részben ütős thumbnail-nézegető jelentik az újdonságot (az igényes design láttán kicsit el is kapott a Mac-hangulat…).

A kamerafunkciókra sok panaszunk nem lehet: kihajtva, tekergetve a kijelzőt, a kamerát rejtő részt, kényelmesen és gyorsan lehet vele fotózni. A felbontás a lehető legnagyobb, amit Európában egy mobil jelenleg kínálhat, illetve természetesen a kamerafunkcióhoz megfelelő kiegészítések, társprogramok is telepítve lettek.

Dicséretes, hogy a kommunikációs szoftverként mellékelt PC Suite végre zökkenőmentesen menedzseli a Bluetooth kapcsolatot. A programot telepítve másolhatjuk PC-re a fotóinkat, menthetjük le a névjegyeinket, készíthetünk megfelelő méretű háttérképeket, csengőhangokat, vagy írhatunk az asztali gépünkön SMS-eket. Ha a képeket a mellékelt 64 MB-os MMC kártyára mentjük, erről egyből nyomtathatunk is, vagy egyszerűen (például egy nyaralás alkalmával) a notebookunkra másolhatjuk a fájlokat. A különféle gyártók kompatibilitási törekvéseinek hála Bluetooth-on, kábelen, vagy memóriakártyáról a nyomtatás egyszerűen kivitelezető. Említésre méltó, hogy a csomagban csökkentett méretű MMC kártya kapott helyet, ezt azonban a mellékelt adapterrel bármely MMC kártyaolvasóban használhatjuk. Ha a vezeték nélküli kapcsolat helyett a zsinór mellett döntünk, elegendő csak kiemelni a csomagból az USB adatkábelt és máris telepíthetjük a PC Suite-ot.

Ahogy általában a Nokiákkal, az N90-es kezelésével sem volt gondunk. A gombjai jó minőségűek, a „kurzorvezérlő" szintén rendben van, viszont a méretei miatt csak az alsó részét kell megmarkolnunk, ha SMS-t szeretnénk írni rajta. Fotózásnál pedig, ha nem ügyelünk, a mutatóujjunk könnyen belelóghat a képbe, ami jelzi, hogy az elforgatható kialakítás nem teljesen tökéletes. Az első riasztó pillanatok után végül is két hét alatt meg tudtuk kedvelni az N90-et. Gyerekjáték fotózni vele, a kijelzője verhetetlen, a szoftvere a piacon méltán sikeres Series60-as csomag, és a kezelőfelülete is jónak nevezhető. Amit szerintünk nem sikerült a Nokiának elkapni az N90-nel, az egy olyan (trendi) design, ami ezt az egészet megkoronázná…

Az Ericsson modelljei jól használható, fotózásra alkalmas készülékek

SONY ERICSSON K750I

Úgy tűnt, a Sony Ericsson mesze megelőzi vetélytársait a 2 megapixeles modelljével, később azonban kiderült, hogy mire a japán-svéd vállalat szoftveresen rendbe tudta tenni a prototípust, addigra az előnyből mindössze egy-két hét maradt. A két hónapos késéstől eltekintve a K750i dinamikus folytatásnak tekinthető, amely magán hordozza az összes olyan tulajdonságot, ami miatt annak idején a T610-es, a sikerszéria első darabja kiemelkedően népszerűvé tudott válni. Pontosan mire is gondolunk? A fejlett multimédiás képességekre, a jól eltalált külsőre, a zökkenőmentes kommunikációra a PC-vel és más telefonokkal. Az sem mellékes, hogy a mobilszolgáltatók mindig is nagyon kedvező áron kínálták a család tagjait előfizetéssel és feltöltőkártyás változatban is. Így az aktuális SE modell mindig is okos, jól kezelhető és megfizethető készüléknek számított a piacon. Korántsem voltak azonban hibátlanok a készülékek, elegendő csak felidéznünk még a T630i-re is jellemző lassúságot, vagy a K700i apró szoftveres hibáit. Azt 5 perc használat után is bátran kijelenthetjük, hogy a K750i nem fogja megszakítani a sikeres szériát, sőt talán az eddigi legkiforrottabb darabnak tekinthető.

A sorozatra jellemző technológiai fölény (mindez középkategóriás áron) a K750i-nek is sajátja. 2 megapixeles fotók készíthetők vele, használható zenelejátszóként, rádiózatunk vele, valamint pendrive-ként is funkcionál, no és persze telefonként is képes mindarra, amire 2005-ben egy mobilnak képesnek kell lennie. Jól tudjuk, hogy a multifunkciós eszközök általában a kompromisszumokról szólnak – főleg ekkora méretben. A nagy kérdés a K750i kapcsán is az, hogy a kiegészítő funkciók vajon önállóan is értékes részeknek tekinthetők-e, vagy egyszerűen csak ígéretes próbálkozások, amelyek idővel majd kiforrnak, jelenleg azonban csak felemlíthető extrának számítanak a vásárlókért folytatott harcban. Nos, azt kell mondanunk, hogy túl vagyunk már azon az időszakon, amikor a CIF-felbontású kamera gyakorlatilag használhatatlan volt, a zenelejátszás 5 MB-os memóriára korlátozódott, a Bluetooth-kapcsolat még véletlenül sem akart a PC-s adapterünkkel működni, USB-kábel pedig nem volt a csomagban. Kánaánról és tökéletes termékről azért még ne beszéljünk, de a 2 megapixeles fotók már kinyomtatva is jó minőségűek lehetnek (megfelelő fényviszonyok esetén), a zenehallgatáshoz lehet nagyméretű MemoryStick Duo kártyát vásárolni, a Bluetooth-alapú vezeték nélküli kommunikáció pedig zökkenőmentesen aktiválható. (Ugyan semmi pénzért nem tenném félre az iPodomat a mobil zeneképességei miatt, de ha korábban nem vettem volna meg az Apple termékét, nagyon is valószínű, hogy most a K750i-n hallgatnám az albumokat.)

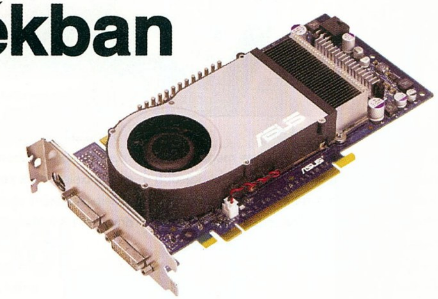
Kellemes meglepetést okozott a beépített FM rádió, amely szemben a Nokia által alkalmazott modellekkel, közel egy tucat adót fogott be viszonylag jó minőségben (a Nokiákon általában 4-6 adó jelentkezett be). Természetesen a rádió, a zenelejátszó és a hívások is kihangosíthatók – fergeteges élményben az első két esetben nem lesz részünk, de azért a beépített hangszóró tisztességgel teszi a dolgát. Akárcsak a N90-esnél, a K750i csomagja is tartalmaz headsetet, egy 32 MB-os MemoryStickDuo kártyát (a vetélytárshoz 64 MB-os RS-MMC-t csomagolnak), valamint egy adatkábelt és a kommunikációhoz szükséges szoftvert.

A 750-es modellnek itthon is kétféle változata ismert: a T-Mobile-nál kapható D750i, valamint a Vodafone-nál beszerezhető K750i. A szolgáltatók változtatásaival ellátott készülékek nem csak a szoftver néhány menüpontjában térek el: más kialakítású a hátlapon a kamerarészük is. Személyes ízlés kérdése, hogy kinek melyik tetszik jobban, viszont a Voda-féle modellen a főmenü live-os desinja finoman fogalmazva is gyengébbnek tűnik az eredeti, vagy a csak érzéssel módosított T-Mobile-os változatokénál.

CSAK FOTÓSOKNAK?

A lényegi különbség az N90 és a K750i között az, hogy az előbbi esetében a kialakítást és a designt teljesen alárendelték a kamerafunkciónak. A Sony Ericsson modellje nem akar más lenni, csak egy jól használható, átlagos külsejű és méretű mobil, amely képes fotózásra is, a jelenlegi legfejlettebb (európai) technológiával. Hozzánk utóbbi megvalósítás állt közelebb, hiszen ha komolyan fotózni akarunk, veszünk egy jó fényképezőgépet – ha viszont gyorsan meg szeretnénk örökíteni valamit, ahhoz megfelel az SE modell a maga mobilos kialakításával is. Viszont szeretnénk egyre több modellen olyan fantasztikusan jó minőségű és felbontású kijelzőt látni, mint az N90-esen, és azt is csak remélni tudjuk, hogy az újrarajzolt ikonjai is feltűnnek majd a közeljövőben megjelenő Series 60-as készülékeken.

Új dimenziók a hálózatos játékban



Három élményfokozó újdonság az ASUS grafikus kártyákhoz

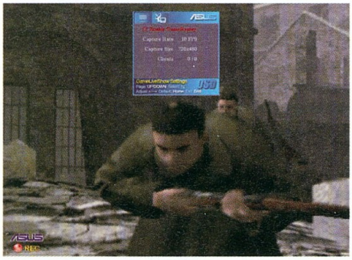
Az ASUS grafikus kártyák kiemelkedő teljesítményük és megbízható minőségük miatt már régóta a játékosok kedvencei. Új grafikus kártyáival az ASUS a játékélmény fokozását tűzte ki: a gyorsaságon túlmenően új programokkal kedveskedik elsősorban a hálózatos és internetes játékok kedvelőinek.

Az ASUS GameLiveShow program pont ezeket az igényeket szolgálja ki. Segítségével élőben közvetíthetjük játékunkat az interneten, így mások is figyelemmel kísérhetik azt. Most már büszkén söpörhetjük be sikereink után a dicséreteket, vagy épp az élcelődéseket, ha valami nem pont tökéletesre sikeredett.

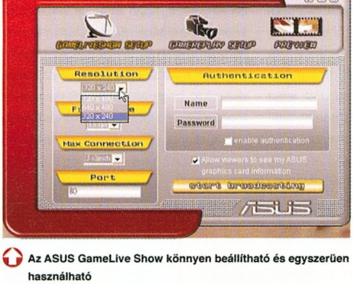
GameLiveShow

Élő közvetítés az interneten

A mai behálózott világban egyre népszerűbb és egyszerűbb az élmények megosztása: milliónyi weboldal és blog kürtöli a világba készítőjének üzenetét. A játékosok is büszkék a legszebben kivitelezett mozdulataikra, a kezdők pedig előszeretettel lesnek el húzásokat a profiktól.



Játék közben gombnyomásra előhívható a beállító menü, ahonnan indítható a videofelvétel vagy az internetes sugárzás



Az ASUS GameLive Show könnyen beállítható és egyszerűen használható

A hardverhez mérten be lehet állítani a video felbontását és a képfissítést

GameReplay

A játékos videorögzítője

Gyakorlat teszi a mestert, és ez a játékokra is igaz. Sok mai játék már nem babra megy, a kiemelkedő eredményhez bizony sok gyakorlás szükséges, a profi szinthez pedig elengedhetetlen az önelemzés is. Az ASUS GameReplay MPEG4 videóba rögzíti a képernyő történéseit, így játék után kielemezhetők a mozdulatok és a stratégiák. Nem utolsó sorban ezek a felvételek is később büszkeségünk tárgyát képezhetik, ha épp egy tökéletes megoldást sikerült "lencsevégre" kapnunk.

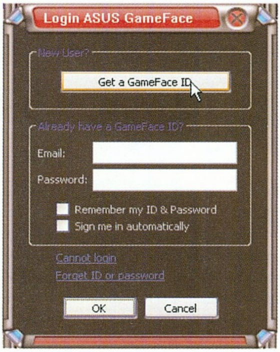
Játék közben könnyen bekapcsolható a GameLiveShow és a GameReplay is előre beprogramozott billentyűkombinációkkal vagy az előhívható menü segítségével.

GameFace Messenger

Legjobb az élőszó

A harmadik újdonság a népszerű azonnali üzenetküldő (instant messenger) programok mintáját követi. A korábbi ASUS GameFace Live program továbbfejlesztéseként megjelent ASUS GameFace Messengerrel is videokapcsolatot teremthetünk játékostársainkkal, most már azonban sokkal könnyebben, bonyolult szervervadászás és szinkronizálás nélkül.

Egyszerre akár 8 videoablakot is elhelyezhetünk a képernyőnkön, így láthatjuk csapattársaink, vagy éppen



Első használatkor egy felhasználói fiókot kell létrehozni a csatlakozáshoz, amivel később be lehet lépni a rendszerbe

ellenségeink reakcióit. A képátvitel mellett természetesen hangtovábbítás is van, így nem kell többet üzeneteket gépelni egymásnak játék közben, egyszerűen, élőszóban lehet eszmecserét folytatni, dicsérni és nyaggatni társainkat.

Az ASUS GameFace Messenger segítségével láthatjuk, ha barátaink épp gépközelben vannak, így könnyen meghívhatjuk őket egy játékra. A használata pofonegyszerű, a messenger programokéhoz hasonló.

A Voice Detection Mode segít elkerülni a képernyő túlzsúfoltságát, ekkor ugyanis mindig csak az éppen beszélő játékostárs képe jelenik meg, a többiek rejtve maradnak, így a játékra koncentrálhatunk.

Az ASUS GameFace Messenger segítségével látható a többi játékos és a kapcsolatuk minősége

A Messenger kezelőfelülete egyszerű, az üzenetküldő programoknál megszokottra hasonlít

Az ASUS új kiegészítő szoftverei valamennyi ASUS grafikus kártyával együttműködnek. Az új kártyákhoz mellékelt CD-ken már megtalálhatók a programok, a régebbi termékek tulajdonosai pedig szabadon letölthetik azokat a www.asus.com weboldalról, így senki sem marad ki az ASUS GameLiveShow, GameReplay és GameFace Messenger nyújtotta élvezetekből. Mindössze egy minőségi ASUS grafikus kártyára van szükség a használatukhoz, ami mindenképp jó választás.

Fizetett hirdetés

H.A.G.

HÍREK ÉS ÉRDEKESSÉGEK A TUDOMÁNY ÉS TECHNIKA VILÁGÁBÓL

írta · Joshua

RE-ANIMÁTOR

Most pedig következzék egy valóban sokkoló hír: egy pittsburgh-i orvosi kutatóközpont tudósainak a halál beállta után három óra elteltével (!) sikerült kutyákat visszahozniuk az életbe – mindenfajta károsodás nélkül! A kísérlet nyomán máris olyasfajta kijelentések hangzottak el, hogy az eljárás néhány éven belül embereken is alkalmazható lesz. A kérdéses újjáélesztési technika lényege, hogy az alany vérét teljes egészében lecsapolják, és jéghideg sóoldattal helyettesítik, a szervezetet konzerválandó. Ezután már csak egy elektromos sokkra van szükség ahhoz, hogy a holt újra életre keljen... Az orvosok szerint a fejlesztésre elsőként a hadseregek orvosi részlegei fognak ráugrani, mivel jelen technika igencsak hasznos segítséget nyújthatna a harctereken megsebesült és gyakran hatalmas vérveszteséget szenvedett, a korrekt ellátást nélkülözni kénytelen katonák életben tartásához. Vajon ki lesz az első „szerencsés", akinek a speciális keverékkel testhőmérsékletét 37 celsius fokról 7-re hűtve ily módon (ha csak időlegesen is) tartósítanak...?

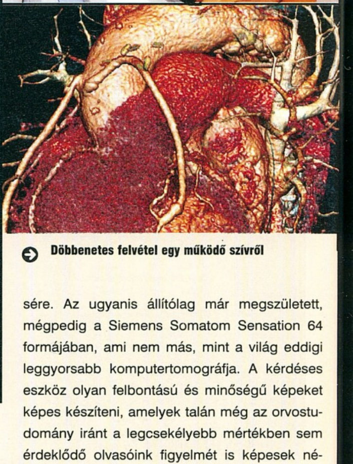
ASTROVISION

Valószínűleg közületek is számosan használták már a Google (vagy valamelyik másik szolgáltató: MSN, TerraFly, World Wind – NASA) műholdas térkép szolgáltatását. Ezekkel csupán egyetlen probléma van: a felvételek aktualitása finoman szólva is hagy némi kívánnivalót maga után... Nos, a hírek szerint hamarosan végleg búcsút inthetünk a gyakran több éves, elavult fotóknak – legalábbis, ha valóra válik az Astrovision elképzelése, és valós időben (!) juthatunk hozzá a műholdas felvételekhez.

„Akár olyan dolgokat is megvalósíthatunk, hogy pl. ráközelítünk egy sérült olajtankerre, és megfigyeljük, hogyan ömlik ki belőle a szennyezőanyag. Vagy ha rendelkezünk egy házzal Queenslandban, és éppen vihar söpör rajta végig, ellenőrizhetjük, hogy nincs-e veszélyben. Vagy akár nyomon követhetjük egy erdőtűz útját is..." – mondta a lehetőségektől láthatóan megrészegült vállalatigazgató, Michael Hevins. Sőt, azt is hozzátette, hogy szerinte az az idő sincs túl messze, amikor már olyan apró részletekről is nagyfelbontású, valós idejű képeket kaphatunk majd, mint egy utca vagy egy udvar. Most már csak az a kérdés, kedves Mike, hogy mit szól ehhez a kétségkívül ambiciózus tervhez az új technológiától személyiségi jogaikat féltők serege (és ügyvédeik), no és persze a nemzetek biztonságán őrködő hivatalok...

BELSŐSÉGEK (VIZUÁLIS) KITEREGETÉSE

Annak ellenére, hogy az évnek még több mint az egyharmada előttünk áll, a szakmában meglehetősen jó hírnévnek örvendő Frost & Sullivan piackutató cég szerint nem kell tovább várnunk a 2005. év legjelentősebb technológiai fejlesztésére. Az ugyanis állítólag már megszületett, mégpedig a Siemens Somatom Sensation 64 formájában, ami nem más, mint a világ eddigi leggyorsabb komputertomográfja. A kérdéses eszköz olyan felbontású és minőségű képeket képes készíteni, amelyek talán még az orvostudomány iránt a legcsekélyebb mértékben sem érdeklődő olvasóink figyelmét is képesek néhány pillanatra lekötni. A kísérletek során az új tomográf a szív olyan részeiről is tűéles képet tudott készíteni, amelyek folyamatos mozgásban voltak, és korábban csak elmosódott foltként jelentek volna meg a felvételen.



Döbbenetes felvétel egy működő szívről

A LÁTHATÓ JÖVŐ

Immár több esztendeje annak, hogy rovatunkban beszámoltunk a BT két jeles jövőkutatója, bizonyos Ian Pearson és Ian Neild urak munkásságáról. A két Ian akkor nem kevesebbre vállalkozott, mint hogy egy olyan sajátos kronológiát (a szakzsargonban „timeline”, vagyis idővonal) szerkesszen, amelyben bőséges forrásanyagra támaszkodva az elkövetkezendő évszázadban bekövetkező nagyobb horderejű események időpontját próbálták megjósolni. A kérdéses tanulmány 20 különböző területen (biotechnológia, biztonság, energia, orvostudomány és gyógyszerészet, szállítás és utazás, üzlet és oktatás, törvénykezés és háborúk stb.) próbált választ találni a mindannyiunkat foglalkoztató „mikor?” kérdésre. Most, 2005-ben, a társát ezúttal nélkülöző Ian Pearson elérkezettnek látta az időt arra, hogy elkészítse idővonalának második verzióját. Habár a tanulmányt még nem publikálta teljes terjedelmében, némi előzetes infót már kiszivárogtatott – most ebből szemezgetünk a leginkább érdekes területekre fókuszálva.

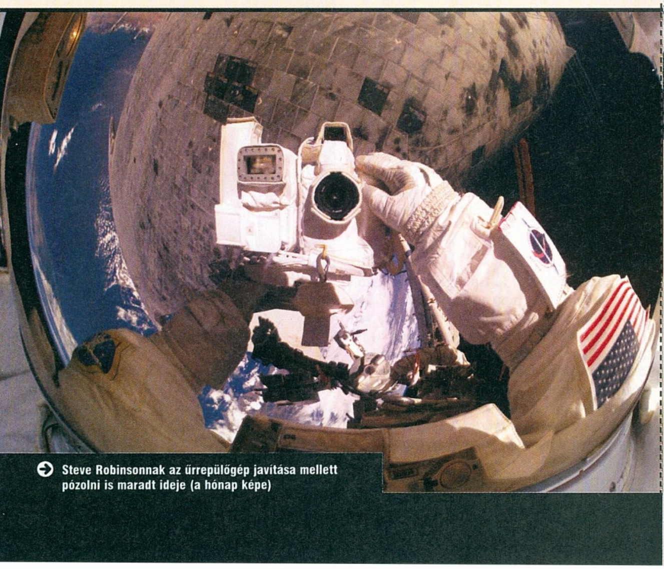
Írásában Pearson különleges figyelmet szentel a következő generációs konzoloknak, köztük is elsősorban a Sony PlayStation 3-nak. Mint megállapítja, az új modell teljesítmény terén kb. 35-szörösen múlja felül elődjét. „Az új PlayStation teljesítménye eléri az emberi agy 1 százalékát. Mindez összevethető a 10 évvel ezelőtti szuperkomputerek teljesítményével. Ennek megfelelően a PlayStation 5 teljesítménye valószínűleg eléri majd az emberi agyét.”

Apropó, emberi agy: Pearson véleménye szerint az „agy-letöltési” technológiák egyre jobban teret hódítanak majd az elkövetkezendő évtizedekben, kezdetben mint a gazdagok kiváltsága, később szinte mindenki számára elérhetően. „Ha elég gazdag vagy, már 2050-ben megvalósíthatod mindezt. Ha szegény vagy, valószínűleg várnod kell 2075-ig, esetleg 2080-ig, amikor is rutinszerű eljárássá válik.”

A tanulmány egy másik slágertémája a mesterséges intelligencia, a „gépi tudatosság”. A szerző 2020-ra jósolja a teljesen tudatos, szuperhumán szintű intelligenciával bíró komputerek megjelenését. Az ehhez vezető út egyik első állomását az IBM BlueGene szuperkomputere képviseli, amely már az emberi agyat elérő (esetleg meg is haladó?) teljesítményre képes a maga csekély 70,72 billió művelet/másodperces számítási kapacitásával. Innen már csak egy lépés a tudatosság replikálása: „A tudatosság csupán csak az agy újabb funkciója, amellyel fel kívánjuk ruházni a számítógépeket.” Ez az új funkció azonban a komputerek egy új generációja, az „érző gépek” (emotional machines) előtt nyithatja meg az utat – pl. hamarosan olyan repülőgépek is kifejleszthetőek lesznek, amelyek szó szerint félnek a lezuhanástól…

A virtuális valóság eljövetelét Pearson ugyancsak 2020 magasságára teszi: véleménye szerint a felhasználók egyre több társas érintkezésre, üzletre, vagy szórakozásra szánt idejüket töltik majd komputer-generálta környezetekben. „Amikor a technológia lehetővé teszi valaki életnagyságú, 3D-s megjelenítését, az idegrendszeri csatlakozás pedig azt, hogy kezet rázhassunk vele, a virtuális és valódi kommunikáció határai elmosódnak.”

Az idővonal által megjelölt dátumokat mindazonáltal megalkotója minden zsenialitás ellenére sem szabad kőbe vésettnek tekintenünk. A jövő kiszámíthatatlan természetén túl óvatosságra int az is, hogy Pearson korábbi jóslatai sem váltak be százszázalékos biztonsággal: 2001-es tanulmányában pl. 2005-re többek közt már komputeralapú szinkrontolmácsolást, cyberspace-gardróbokat, 1 petaflopsos teljesítményű szuperkomputereket, és ruhákba integrált polimer kijelzőket vizionált – mind tudjuk, ezek egy része mind a mai napig nem került le a tervezőasztalról, nemhogy széleskörűen elterjedt volna…



Steve Robinsonnak az űrrepülőgép javítása mellett pózolni is maradt ideje (a hónap képe)

50 ÉVES AZ ATOMÓRA

Nemrégiben immár az 50. életévét ünnepelhettük annak a szerkezetnek, amely sokunk tudatában szinte elválaszthatatlanul összefonódott a „pontos idő” fogalmával. Természetesen arról az atomóráról van szó, amely az elemi részecskék rezonanciafrekvenciáját használja az idő korábban elképzelhetetlenül precíz meghatározásához, és amelyet még 1955-ben fejlesztettek ki az Egyesült Királyság Nemzeti Fizikai Laboratóriumának tudósai. Az atomóra nyomán aztán hamarosan megszületett a Koordinált Univerzális Idő (Coordinated Universal Time – UTC) is, amely mind a mai napig szabályozza a globális idő összehangolt folyását. Ez nélkülözhetetlen olyan területeken is, mint a műholdas helymeghatározás, vagy a televíziós műsorsugárzás. Sőt, a precíz szinkronizálást igénylő események, és technológiák nagy része szinte elképzelhetetlen lenne nélküle, beleértve az elektromosság felügyeletét és disztribúcióját, a logisztikát, és a globális pénzügyi műveleteket. Atomóra hiányában valószínűleg a Big Ben pontosságának legendája is megkopna, mivel a háttérből még eme archaikus mechanikát is ez a technológia vezérli.

Atomóra egykoron...

LEVROV

írta · Zak levrov@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK!

(Figyeltétek, hogy köszöntem? Ennek még jelentősége lesz...) Nem húzom az időt, mondom gyorsan az előzetest, hogy mi minden lesz ma (és mi nem). Slágertémánk ezúttal a poszter-kérdés, de sok szép levél jött teljes játékok témakörben is (ezzel kapcsolatban fellebben pár titok). Közkívánatra nem lesz viszont most sem Korrnénizés, Fatlányozás, lesz helyette kritika minden mennyiségben, vérig sértjük Gabent, majd rögtön utána felmagasztaljuk. Feldobnak egy naptármelléklet-ötletet, rólam kiderül, hogy büdös bunkó vagyok, és végül együtt örülünk a DVD-toknak és borítónak. Kezdjük!

AZ AKTUÁLIS SLÁGER: POSZTER 1.

Hi Zak! Számításaim szerint a levrov karaktereinek a 11%-át (10.97...de ezt most hagyjuk) teszik ki a poszterüggyel foglalkozó karakterek. Nem lehetne ezzel az üggyel nem foglalkozni? Már úgy is megmondtad, hogy dolgoztok rajta, és mást már úgy sem tehetnek azzal, hogy könyörögnek, inkább mindenki gondolkodjon egy értelmesebb témán. Üdv:
Gl(z)DA
Ui.: Lehet hogy kirugdostad azt a bazi nagy hirdetést a lap aljáról, de maradt még egy másik is, ami rengeteg értékes helyet elvesz a mi kedvenc levrovunkból. :(

Na tessék, te is hozzájárultál ahhoz, hogy tovább növekedjen a poszter-témában érkezett levelek száma. A hirdetéssel kapcsolatban elárulok egy kulisszatitkot: mivel a levrov készül el mindig utoljára az újságból, ha az utolsó pillanatban érkezik még egy reklám, azt kedvenc hirdetésszervezőnk rendszeresen ide könyörgi be...

MR. VILLÁM

Kedves Zak! Először írok ebbe a rovatba és szeretnék két kérdést feltenni: 1: Ricconak milyen és hányas karija van a Diablo II-ben? 2: Hol tudnék egy C64-et venni?
Wolfsblutz

1. Ricconak? D2 karaktere? El vagy te egy kicsit maradva, barátom. Ricco már csak a Warcraft világának él, Diablo-karakterei rég letörlődtek. 2. Na, most már biztos, hogy el vagy maradva pár évet... de hogy hasznos is legyek, javaslom a bontókat, bolhapiacokat, eldugott kis üzleteket.

TTC

Hi! Azt kérdezném, hogy a teveclubban (www.ttc.hu) nem látszik a tevém képe. Miért nem látszik a kedvencem? A választ előre köszönöm.
m_i_s_i

Mi van?! Mit lehetne erre írni... megvan. A teve megdöglött, vételezzél másikat (még a végén fel kell támasztanunk Izé rovatunkat?!).

POSZTER 2.

Szia Zak és PC Guru Team! 1) Én se kérek posztert, mert van 1 csomó, és az nagyobb költségvetés nektek, és egy idő után majd megnő az újság ára is, ami nem jó dolog. 2) A DVD borító nagyon jó ötlet volt, mert már ki használ CD tokot? 3) Flatline biztos nőnemű, fiatal és csinos lehet a hangjából ítélve (a honlapjáról letöltöttem a Stolen videót :)). 4) Szerintem nagyon jól teszitek, hogy magyar fejlesztésű játékot adtok az újsághoz, így is hirdetve, hogy a magyar fejlesztők is tudnak olyan játékokat csinálni, mint külföldi társaik. 5) A barátnőm (Niki) örül neki, hogy beraktátok az újságba, de annak nem, hogy megvágtátok a levelét :) és kihagytátok a teljes játék kérését. 6) Gabennek üzenem, hogy engedje meg Zaknak, hogy kisebb betűvel írjon v. folytasd a DVD-n a levrovot, biztos sokan örülnének neki.
Phobos

1) Strigula behúzva! 2) Ha olyan jó ötlet volt, miért nem írta már meg senki korábban? Mindent nekünk kell kitalálni? 3) Ugye, hogy szőke hangja van? 4) Szerencsére ezt már a világon a legtöbb helyen tudják, így nem kell hirdetni, mi sem (csak) azért tesszük be őket mert magyarok, hanem mert tényleg jók. 5) Előfordul időnként kisebb nyiszálás, de csak azért, hogy több levél férjen be. 6) Még zajlik a harc, már a második menetben járunk...

KRITIKA

Hali Guru Team! Szerintem van 1-2 gond az újsággal. A tartalom egész jó, de kevés a hardver teszt. A sok film meg zene rovat helyett **(Sooook?!)** nyugodtan lehetne hardver, szerintem az újság olvasói közül 90% jobban örülne

Képaláírás pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Ryan, valami azt súgja, azok ott hátul magát keresik..."
HPepe

"- Uram, néhány katona gyakorlatozás helyett WoW-ozik! - Kik azok?! - Grath, Hancu, Ricco..."
Dani

"Te, nem adjuk el a zászlót? A közelben forgatják a Navarrone Ágyúi 3-at..."
Alpár

A győzteseknek gratulálunk!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

ennek... De a legnagyobb gond a teljes játékokkal van. Rebels: tele van bugokkal, Weird War: nagyon unalmas, Sudden Strike: tele van hülyeségekkel, Pure Pinball: ne nevettessetek már... fel se raktam. **(Pedig sajnálhatod, mert nagyon jópofa.)** Ma előszedtem egy 1999-es PC Gurut. A teljes játék a Motorhead volt hozzá, akkoriban jó játék volt, és most is szívesebben előszedném, mint az RC Cars-t... Az újságban egy csomó VGA teszt. (Ár/érték, nem a legújabb x10000 XT PE GE hiperszuper 1millió FT-os VGA tesztje.)
Ahavasi
UI: Szeretnék egy normális választ, és nem azt, hogy kiforgatod a szavaimat. THX

Még hogy én kiforgatom a szavaidat? Sose csinálok olyat (recccs)! A hardveres felvetést Jocnak továbbítottam, a teljes játékkal kapcsolatban meg... Egy-két éve volt egy remek kérdőív-visszaküldözgetős közvélemény-kutatásunk, abban volt olyan kérdés is, hogy milyen műfajú játékokat szeretnétek, illetve, hogy a régebbi klasszikusok, vagy inkább újabb darabok érdekelnek. Azóta is igyekszünk a kapott válaszoknak megfelelően adagolni a teljes játékokat, tudom, hogy így sem lehet mindenkinek az ízlését eltalálni, de próbálkozunk, hidd el.

POSZTER 3.

Hello Zak! Azért írok, mert már borzasztóan unalmas ez a poszter téma! Persze, hogy KELL poszter a PC GURU-ba! Akinek tetszik, az örül neki, akinek meg nem, az használja WC papírnak, vagy dobja ki! Úgysem kerül plusz pénzbe! Hát ennyi
Tapian Knight

Hogyne kerülne már pénzbe? A nyomda nyilván nem ingyen csinálja, tehát a szerkesztőségnek pénzbe kerül, valahol be kell építeni a költségvetésbe, és ezt előbb-utóbb a ti pénztárcátok is megérezné sajnos...

A KÜLALAK MEGHURCOLÁSA

Hellósztok! Nincs semmi bajom az újsággal, tartalmas, jók a cikkek, meg minden. Ja, mégis van: azok az, izék, szaggatott vonalak borzalmasak. Aki azt „designolta" (szép, magyar szó, ezt korrnéninek küldeném), az valami nagyon gyenge pillanatában lehetett (nem célom senkit megsérteni, remélem nem is sikerül **(Ááá, dehogy! Gaben is mindjárt lenyugszik, már betöltöttük az altatólövedéket)**). Nekem mindegy, de azokat a rémes szaggatott vacakokat tüntesse el valaki. Kérem! **(A vonalak maradnak! Barátkozz meg velük... üdv: Gaben)** És, ha már így belejöttem, akkor a sorokat is vissza lehetne húzni, jelentem, nem lett nehezebb, könynyebb az olvasása, egyszerűen csak idegesítő lett, hogy így szét van húzva. És, ez már tényleg az utolsó lesz: a hardver cikkekben, a táblázatot nem lehetne megint becsíkozni **(Kívánság teljesítve!)** (Úgy rémlik, régen enyhe színkülönbség volt)? Azt viszont könnyebb lenne úgy kibogarászni. Zak, csak nekünk, mondd el, mikor lesz a Pokoli Szomszédok 2 teljes játék **(Oké, csak neked: nem tudom.)**, meg azt is, a közeljövőben mik lesznek. Ha mást nem, típust mondj **(Most a stratégiát kicsit pihentetjük közkívánatra, és akció-irányban teszünk kirándulásokat. Sőt képzeld, a mostani számunkban tesztelt egyik játék is lesz, fél éven belül. Lehet találgatni!)**. Hm... körülbelül eddig zavartalak, közöld ezeket a dizájnerrel, és írj nekem választ. Azok a szaggatott vackok rémesek... De tálleg!
Balázska
u.i. Már nincsenek olyan súlyos rémálmaim a mindenbe belelógó szaggatott vonalaktól.

Nyugi Gaben, nem úgy gondolta! Tedd már le azt a malacnyúzó kést... Nyugodj meg, nézd csak mit találtam neked:

GABEN HYPE

Sziasztok! Az én öcsém minden hónapban megveszi a PC Gurut, így néha akaratlanul is fellapozom. Most őszintén, ti észrevettétek már Gaben milyen rohadt sármos? **(Hát, ha te mondod... nekem nem az esetem.)** Az a véleményem, ha egy kicsit többet mutogatnátok az újságban, akkor a lányok is hamarabb megvennék. Mi lenne, ha minden 2. oldalon egy kinagyított képet bevágnátok róla? **(Megmondom, mi lenne: katasztrófa.)** Ha teljesítitek a kívánságom, akkor megígérem, hogy mutogatni fogom az újságot a barátnőimnek is:).Üdv:
Rózsa

Persze hogy sármos, hiszen ő a designer! Órákig szokta retusálgatni a saját fotóját, míg elégedett a végeredménnyel... Na és amikor a muszklikat készíti magának Photoshopban, az a nem semmi! Jó, jó, csak vicceltem, Gaben, ne üss, csak viccelteeeeeeeem! (Hiba volt beszerkesztened ezeket a leveleket Zak... Alig várom hogy találkozzunk! - Gaben)

ZAK, AZAZ ÉN

Üdv Zak! Tudod, azon kívül, hogy mindenkivel kiszúrsz **(Éééén?! Ember még nem osztott szét annyi ajándékot, mint én a levrovban az elmúlt hónapok során.)**, észrevettem valamit: SOHASEM KÖSZÖNSZ SENKINEK SEM! És ez eléggé...hááát....mondjuk úgy hogy egy nagy kupac sz*r sem ennyire bunkó....Csak ezt akartam közölni, és ha nem is teszel be a lapba, remélem, azért tanulsz az esetből! Üdv!
Botond

Szia Botond! Köszönöm kedves soraidat, drága Botond. Nagyon érzékletes és figyelemfelkeltő volt a hasonlatod, Botond. Esetleg ha a levrov elejére néznél, akkor láthatnád, hogyan kezdem el mindig a bevezetést... én Botondom. De csak neked, külön még egyszer: szia, Botond.

NAPTÁRÖTLET

Üdv neked! Volna egy kérdésem, amit ti talán meg tudtok válaszolni. Szóval: Nem tudtok olyasmiről, hogy a South Parkot ki akarják-e adni DVD-n évadonként? Mert láttam, hogy USA-ban már van ilyen. És akkor már inkább azt venném meg, mint az olyan vackot, mint a Vészhelyzet. Hát ez lenne olyan nagyon fontos. Mert ez tényleg az. Kit érdekel, hogy lesz-e poszter, vagy sem?! **(Ööö, azért úgy tűnik, vannak néhányan.)** A poszterre szánt papírból inkább csináljatok valami jó kis naptárat. Mondjuk az előző év 12 legjobb játékával, vagy természetképekkel, vagy tudomisén. Az csak egy szög a falra és még hasznos is. Hiszen be lehetne jelölni rajta azokat a napokat, amikor meg jelenik a PC GURU és az emberek tudnák, hogy mennyit kell aludni a következőig. Hát nem gondoltam volna, hogy ilyen király dolgot találok ki. Remélem ti is így gondoljátok. Hát ennyi lett volna. További jó munkát nektek!
Fity

Nekem tetszik az ötlet, de majd a nagykutyák is megrágják a csontot, aztán meglátjuk, kiköpik-e. South Parkról perpill nincs lövésem se, de nem lenne rossz.

ÚJRA TELJES JÁTÉK

Hy. Nos én szeretnék hozzászólni ahhoz, hogy milyen játék lehetne a teljes szerintem. Tudom ezzel kapcsolatban sokan írtak már. Nem emlékszem mikor volt autós a teljes, RC Carson kívül, vagy óta, vagy előtt. **(Volt, de jó régen.)** Volt egy jó autós játék, mely Screamer Rally néven fut, szerintem az sok autósjáték kedvelőnek tetszene. Szóval, ha lenne rá lehetőség, hogy valamelyik számhoz legyen, akkor előre is köszi, de csak akkor, ha a mostani gépeken is elfut, mert találkoztam sajna olyannal is, ami vagy max. win98 vagy valami eszméletlen gyenge gépen indult csak el. Szal még egyszer Előre is köszi. Bye!
Thomks

Hát, a Screamer Rally tényleg nem mai darab, tartok tőle, hogy Windows XP alatt nem is igazán menne normálisan. Ellenben örülhetsz, mert a jövő hónapban megint autós lesz a teljes játék.

Hy Zak! Nem lehetne a következő teljes játék valami motor szimulátor? Pl.: Casrol Honda 2000, MotoGP 2.
Üdv: GAZSI
Ui.: Nem tudom, ki készíti a DVD borítót, de lassan szólni kéne neki, hogy ne PC-CD-t írjon rá....

Hopp, tényleg! Remélem még nem késő körbekurjongatnom a szerkben, hogy most már DVD szerepeljen a borítón...

BÚCSÚ

Hello Zak és PC Guru! Így rögtön az elején: szerintem sem kell poszter, nélküle is elég jó az újság. Tört szerveren WoW-ozni olyan, mint a zöld ketchup: pont a lényeg nincs meg. A teljes játékoknak szerintem nincs sok értelme. Lehetne helyette több demo vagy akármi. Tudom, teljes játék kell... csak nekem ez a véleményem. 1ébként én is felfedeztem 1 nyomdahibát: nem volt benne az újságba a levelem :). Viszont az újság jó, úgyhogy csak így tovább! Köszönjünk el 1ütt az olvasóktól, ok? **(Okés.)**

Erre a hónapra ennyi, de ne szomorkodjatok, 4 hét múlva ugyanitt. Éljenek a csajok!

KOKO96
...és Zak

HARDVER mentőöv

írta · Cray

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

19-es TFT

Hello!
Szeretnék vásárolni egy új 19 colos TFT monitort, olyan 120 ezer forint értékben. A monitort többek között játékra is szeretném használni, már van pár elképzelésem, hogy milyet vegyek, de mások le akarnak beszélni róla. Nézegettem a ViewSonic 19 colos VX924 típusú monitort, de azt hallottam, hogy nem szép a képe a ViewSonic monitoroknak (?). Mivel játékra is szeretném használni, úgy próbáltam körülnézni, hogy lehetőleg minél kisebb legyen a válaszideje. Az előbbi ViewSonic monitor válaszideje 4 ms, nagyon jónak mondható, de vannak, akik azt állítják, hogy nem számít a monitor válaszideje játékhoz, mert úgysem veszem észre. Erről szeretném, ha mondanátok valamit, és ha tudtok, akkor valami tanácsot adnátok, hogy milyen 19 colos TFT-t vegyek, ami játékra és mindenre alkalmas.
Előre is köszönöm a válaszotokat.
Szaharin

Kedves Szaharin!
(Elöljáróban ezúton kérnék meg tisztelettel minden kedves levélírót, hogy próbáljon meg ékezeteket is áttuszkolni a dróton, mert igen bosszantó javítgatni... Köszi! - Cray)

A ViewSonic márkáról mi kitűnő véleménnyel vagyunk, a VX924-es modell pedig kiemelkedően korszerű darab. A képminőségre nem lehet panasz, a 4 ms-os válaszidő pedig tényleg nagyon jó, játékra is bőven alkalmas. Vedd meg nyugodt szívvel, nem fogsz benne csalódni!

„Csíkozó" VGA

Szia!
Van egy problémám. A mai napon vettem 43 ezer forintért egy INNO GeForce 6600 GT videokártyát. Beszereltem a gépembe, rátelepítettem a kártyához kapott CD-ről a szoftvereket. Utána a gépre feltettem a Pacific Assault, NFSU2 és Colin 4 játékokat. Elindítom őket, és játék közben ,,csíkok" jelennek meg! Mi lehet a probléma? A gépem P4 2GHz, Asus P4S533, 768 DDR RAM, LG CD, DVD író! Előtte egy Geforce4 MX440-esem volt, és nem csíkoztak a játékok.
Géber Krisztián

Kedves Krisztián!
A csíkozó kép RAM-hibás VGA kártyára utal, ha a gép másik kártyával nem csinálta ezt, a gond forrása egyértelmű. Vidd vissza oda, ahol vetted, vagy a megjelölt szervizbe és rendezd el garanciában az ügyet.

Memória kérdés

Sziasztok!
Memóriát szeretnék, csak nem tudom, milyen kell a gépembe, a másik 256-os mellé. Az alaplapom ABIT IS7 E2. Megvan nekem az Everest nevű progi (gondolom ismeritek), azt írja ki, hogy:
1.: a memória eszköz típusa SDRAM
2.: a memóriabuszom típusa DDR SDRAM
3.: a memória típusa is DDR SDRAM PC3200 (200MHz)
Ezek után milyen RAM-ot kell vennem?
Banana Joe

Kedves Joe!
Neked most egy darab 400MHz-es DDR RAM modulod van, tehát ha befáradsz a sarki hardverbótba, egy „négyszázas" (más néven PC3200-as) DDR RAM-ot kell kérned, 256 MB méretben. A 200 MHz-ből egyébként úgy lesz 400, hogy a DDR RAM-ok esetén a valódi (ez esetben 200 MHz-es) órajel az effektív órajel fele (ez a 400 MHz). Ez azért van, mert a DDR technológia megduplázza az adott órajelen szállítható adat mennyiségét (DDR = Double Data Rate). Ez persze nagyon leegyszerűsített magyarázat, de tömören ez a lényeg.

VGA tuning

Szevasz Cray!
Szeretném tuningolni a videokarimat (Radeon 9600Pro Encore). A RAM-okra szeretnék bordát ragasztani, de azért ésszel szeretném csinálni. Nem tudsz valami olyan progit, ami figyeli a GPU, esetleg a VRAM hőmérsékletét? Egyik haveromnál láttam, hogy a Gigabyte alaplapjához kapott ilyen cuccot! Az ő kártyájának (Radeon 9200) hőmérsékletét az a progi remekül mutatja (bár nem tudom, tényleg annyi-e), csak az a gond, hogy akkor települ fel, ha a setupnál mindent felraknék (alaplapi driverrel együtt). De nekem más a lapom... Krisz

Kedves Krisz!
Van ilyen progi, a neve Everest. Jelenleg a 2.01-es változat a legújabb, és ez a gép minden porcikájáról megmond mindent, ami lényeges, egészen az utolsó csavarig. Egyebek között kultúráltan kijelzi a gép fontosabb alkatrészeinek hőmérsékletét is (alaplap, GPU, CPU, HDD). Otthoni használatra az ingyenes HOME változatot tudod letölteni a www.lavalys.com oldalról. (Egyébiránt magyar a fejlesztője és írtunk is a programról a 2004/09-es számban. - Joc)

Egérpad

Csá guru!
Most tervezem, hogy veszek egy Logitech MX518 típusú egeret. Úgy hallottam, hogy ha emellé még király egérpadot is beszerzek, az igen ütős fegyver az ember kezében. Én ki is néztem magamnak pár egérpadot. Ezek: Icemat 2.0, SteelPad 4S és a Razer eXactMat. Szerintetek melyik a legjobb választás? Légyszi írjatok vissza, fontos lenne!
george.exe

Kedves george.exe!
Úgy emlékszem, az előző számban is írtam, hogy az egérvásárlás mennyire szubjektív dolog. Az egérpad ugyanez a kategória. Van, aki imádja a fém padokat, mondván „ej de jól csúszik", és van, akit kiráz tőlük a hideg (szó szerint). Én a SteelPadra szavazok, egy másik modellt hosszú ideig használtam nagy megelégedéssel, de neked azt javaslom, hogy ha teheted, próbáld ki az összeset, amihez csak hozzáférsz, és ezek után dönts.
(Grath-nek például nagyon bejött a Razer padja, de ez tényleg szubjektív. - Joc)

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Táp és VGA

Hello Guru!
Videokártya és tápegység ügyben szeretném a segítségeteket kérni. A mostani konfigom: Gigabyte GA-8IPE1000 Pro alaplap, Intel Pentium 4 2.2 GHz CPU, Geforce 4 Ti4200 AGP 8x, 512 DDR400 RAM, 80 GB Maxtor wincsi, egy CD-író és egy DVD-olvasó. Ezt most egy 300W-os táp működteti. Ezen az újabb játékok (Battlefield 2) már nem, vagy csak nagyon lebutítva futnak, ezért szeretnék VGA-t cserélni. Az új videokártya, amire gondoltam egy ATI X800 XT AGP-s változat, mivel az alaplap nem támogatja a PCIe-t. A fő kérdésem az lenne, hogy az új VGA-hoz mekkora táp kellene? Én egy 410 vagy 420 W-os Chieftecre gondoltam, mert az jó minőségű és az ára is jó. Ti mit javasolnátok? Segítségeteket előre is köszönöm! D'Hell Raptor

Kedves D'Hell Raptor!
Ez így teljesen megfelelő választás. Arra érdemes még figyelni, hogy kaphatóak a 410-es Chieftecnek olyan változatai, amelyek egy ügyes toldással a 20 és a 24 tűs csatlakozóval megáldott alaplapokat is képesek ellátni árammal. Neked pont erre van szükséged, mert a mostani lapod ugyan 20 pines, de a későbbi fejlesztéseket szem előtt tartva jót tesz, ha megvan a plusz 4 pin is.

Procihúzás

Sziasztok!
A barátom mesélte, hogy felhúzta a prociját. Én is meg szeretném próbálni, de nem tudom, hogy kell. Annyit tudok, hogy a BIOS-ban kell valami FSB-t fölemelni. Amúgy egy AMD Athlon XP 2400+ procim van, ami jelenleg 2000 MHz-en üzemel. Nagggyon hálás lennék, ha válaszolnátok! Előre is kösz!
Hűséges olvasótok: Zolee

Kedves Zolee!
Pontosan így van. Be kell lépned a BIOS-ba a gép indítása után a Del billentyűre tapadva, és meg kell keresned a CPU FSB-jének (FSB = Front Side Bus) beállításait. Sajna nem írtad le, hogy milyen alaplapod van, így nem tudom konkrétan megmondani, hogy melyik menüpont a nyerő, de valahol a Freqency/Voltage control vagy valami hasonló táján lesz az, ami neked kell. Itt az FSB értékének 266 MHz-nek kell lennie. Ha az alaplapod támogatja a megahertzenkénti FSB-állítgatást, akkor 266-ról állítsd mondjuk 270-re. Ezután indítsd újra a gépet, bootolj egy erőset és futtass le valami izmos tesztprogramot (pl. 3DMark) loopolva vagy fél óráig. A feszültségértékeket ne babráld egyelőre. Ha a tesztprogi lefutott gond nélkül (se fagyás, se kékhalál, se egyéb kellemetlenség), állíthatod feljebb az FSB-t, de mindig csak szépen egyesével-kettesével haladva. Minden állítgatás után futtasd le a tesztet, és ha instabilitás mutatkozik, térj vissza a legutolsó stabil értékre. Ezután, ha bátor vagy, kezdheted feljebb tolni a CPU Core Voltage-t.

Ez a proci magjának feszültségértéke. Ennek feljebb tornázása arra jó, hogy némi lökést adjon, ha a CPU bizonytalanul, de azért „elmegyeget" mondjuk 280-as FSB-vel. Szigorúan csak 0,025 voltos lépésekben állítsd, és soha ne menj 1,7 volt fölé, legfeljebb NAGYON komoly hűtéssel. Kis feszültségtöbblet általában az addig bizonytalankodó procit stabillá teszi.

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Mindezt persze kizárólag a saját felelősségedre csináld, az esetlegesen okozott anyagi (és lelki) károkért a szerkesztőség felelősséget nem vállal!

Gépfejlesztés

Hali!
Kicsit fejleszteni szeretném a gépet, egy új videodeszka, egy táp, és egy vinyó kéne. Most van egy P4 2536 MHz, egy MSI 845Ultra-C alaplap, 2x512 MB RAM, és egy Abit Siluro GeForce Ti4200. Gondoltam, kéne egy videokari, meg egy vinyó, meg ezekhez egy új táp. Alaplapon van egy 4x-es AGP. Ehhez kéne valami jó erős kártya. Én nVidiára gondoltam de lehet ATI is – ha az jobb. Szeretném, ha azért lenne benne 256 MB, és jól menjenek rajta a játékok! Mondjuk valamilyen 6600-as. Vagy nem tudom... Plz help! Vinyót meg szeretnék egy kb. 120GB-osat. Milyen márkát vegyek? Az alaplapon van neki valamilyen 2db IDE csatlakozó. Ezekhez meg valami táp kéne. 420 W-os elég? Alaplapot, procit, memóriát nem szeretnék venni. Várom segítségeteket! Kössz.
Üdv: Redokee

Kedves Redokee!
VGA téren, ha AGP-ről van szó, egy nVidia-féle 6600GT chipes kártya jó választás, pl. a Club3D-féle 128 MB-os változat. HDD-ből én a Samsungot javaslom, a 3 év garancia miatt, tápból pedig szerintem ehhez a konfighoz bőven elegendő a 400 W-os minőségi cucc (pl. Chieftec).

CPU hűtő

Helló!
Egy kis segítséget szeretnék kérni. Először is a gépem a következő: Intel Pentium 4 2.66 GHz (Northwood mag), ABIT IS7 alaplap, 2*512 MB 333-as Dual Channel memória, Inno3D GeForce FX 5900XT, 480 W-os táp. Bárki bárhogy szidja, ez Codegen, mindenhol az van, hogy ez ilyen meg olyan rossz, de nekem tökéletesen működik. Meg azt írták valahol, hogy a Codegennél nincs dupla venti, pedig 2 db változó fordulatszámú venti van benne! Persze ha lenne sok zsém, lecserélném márkásra is szívesen, na de hagyjuk ezt a témát! Plusz az apróságok: Audigy 2, 3 db CD/DVD meghajtó, 2 db winchester, TV-tuner stb.

A processzoromat szeretném kicsit tuningolni. Csak a hőfokával van egy kis problémám. Alapterhelésen (WinXP képernyő bámulása) a processzor hőfoka: 40-42 fok, alaplap (északi híd): 30-32 fok, a rendszeré: 30-32 fok. A processzoron a gyári Intel hűtő van. Terhelés esetén a proci hőmérséklete kb. 55-60 fok, de előfordult már 62 fok is. Ez a hőfok már így alapjában is sok szerintem, és akkor még a proci tuningolása sehol sincs. A házban van 3 rendszerhűtő venti is. Na tehát a kérdésem az lenne, hogy milyen procihűtőt kellene vennem, hogy a proci hőfokát le tudjam kellőképpen csökkenteni. Gondolom, jó lenne kb. 40-45 fokra a terheléskor, hogy az aztán a tuningolásnál is kellő hűtést biztosítson. A hűtőre kb. 8-10 000 HUF-ot szánnék, de ha 10 001-be kerül, azért az még elmegy. Köszi a segítséget! Légyszi mielőbb válaszolj, mert sürgős lenne a dolog.
Köszi!
Arnold

Kedves Arnold!
A gyári 478-as Intel coolerekről nem vagyok nagy véleménnyel, tuning nélkül épp hogy elegendőek – bár tulajdonképpen ez is a feladatuk. Bruttó 8-10 KHUF környékén Socket478-ra szerintem tökéletes választás egy Aerocool HT-101. 478-ra felszerelni igazi móka, mert ki kell robbantani az egész alaplapot mindenestül... Viszont jó áron nyújt jó hűtőteljesítményt, ráadásul viszonylag halk is (a gyárilag megadott 22dB enyhe túlzás, valójában kb. 25-26dB körül van). 2,6-os Northwoodra ennél nagyobb cooler szerintem felesleges.

DVD-író

Kedves PC Guru!
Tanácsot szeretnék kérni tőletek, hogy milyen DVD-írót vegyek. Én egy MSI DVD (dual layeres) íróra gondoltam. A típusát pontosan nem tudom. Please írjátok meg, milyen gyártót és típust ajánlotok (lehetőleg dobozos verziót). Előre is köszi!
Üdvözlettel: Jani
Ui: Szuper az új design.

Kedves Jani!
Szerintem jelenleg, ha igazán megbízható DVD-íróra vágysz, Pionner DVR-108-assal, vagy DVR-109-essel jársz a legjobban. A 108-as már csak elvétve kapható, dobozosként még kevésbé. A 109-es OEM változata 13-14 ezer HUF körül, míg a boxos 15 KHUF környékén elérhető.

RAID gond

Szia Guru!
Segítségre lenne szükségem. A problémám a RAID-emmel adódik. Adott egy Gigabyte K8NSC alaplap, elvileg nVidia RAID controllerel integrálva (gyakorlatilag is). Gépvásárláskor direkt két ugyanolyan merevlemezt vettem (SATA), hogy majd jól RAID-0-ba rakom őket. A probléma kétszintű:
1) Amikor a BIOS-ban enabledre rakom a RAID funkciót (és a két SATA master vinyót is külön-külön enable-em), bootoláskor lehetőséget kapok belépni a RAID Managerbe. Itt csak a következőket választhatom:
1) Mirroring
2) Striping
3) Mirroring + Striping
4) Spanning
Ez most nekem azért elkeserítő, mert fogalmam sincs, hogy a RAID-0-át melyik jelenti. :-(

2) Poénból Mirroringot választottam, és szerettem volna feltelepíteni az XP-t. De az XP telepítő még mindig két vinyót lát, amikor csak egyet kellene. :-(Erre valaki azt mondta, hogy floppizni kell a driver programot az XP installálásakor közvetlenül.
Köszi:
Slayer

Kedves Slayer!
A mostani integrált RAID vezérlők alapesetben tudnak csíkozni (RAID 0, azaz Striping), tükrözni (RAID 1, azaz Mirroring), és csíkozva tükrözni (RAID 1+0, azaz Mirroring + Striping). A csíkozás, amire te is vágysz, felosztja mindkét lemezt sávokra, és egyszerre két lemezre írja ki, illetve egyszerre két lemezről olvassa be az adatokat – ergo duplájára növekszik a lemezműveletek sebessége. Viszont ha az egyik diszk meghal, buktad az összes adatod, mert ugye a fájlok egyik fele a másik HDD-n volt. A tükrözés trükkös dolog (ejj, micsoda szóvicc volt!).

Az írás párhuzamosan történik (ugyanazt írja fel a hardver a két HDD-re), viszont párhuzamosan is olvassa vissza (az eredmény kétszeres olvasási sebesség). Minden adatod ott figyel a második HDD-n is, így ha kihal az egyik, csak deaktiválod a RAID funkciót, kiveszed a döglött vinyót, és minden cuccod megmaradt épségben a másikon, amit legott használatba is vehetsz, mintha mi sem történt volna. A RAID 1+0 a kettő kombinációja. Az XP telepítésről már volt szó RAID-re kötött HDD esetén. Ilyenkor kell egy RAID driverlemez (alaplaphoz adott driver CD-ken található RAID Disk Maker vagy hasonló nevű programmal készített floppy). Ezt telepítéskor kell használni, amikor azt írja, hogy: „Nyomja meg az F6-ot más gyártótól származó SCSI illesztőprogram telepítéséhez!" Ilyenkor rá kell tapadni az F6-ra és betolni az arcába az előbb készített floppyt. (Nívósabb alaplapgyártók készen adják a deszkáik mellé.)

LOÁL!
www.SG.hu
Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

telecom
Magyarország piacvezető
telekommunikációs magazinja
MEGJELENIK
MINDEN
HÓNAPBAN!
www.telecommagazin.hu
MAGYARORSZÁG ELSŐ SZÁMÚ MOBILTELEFON-MAGAZINJA
www.telecommagazin.hu
VII. évfolyam 7. szám » 2005. július » Ára: 695 Ft
telecom
CSOPORTTESZT
MEGAPIXELES TELEFONOK
MITAC MIO 269
FELSŐFOKÚ NAVIGÁCIÓ
JÁTÉK
N-GAGE JÁTÉKOK
PÁRBAJ
SIEMENS SF65 KONTRA SAMSUNG E720
TECHNOLÓGIA
ADSL: SZÉLESSÁVÚ ÖRÖMÖK
EVEREX E900
PDA ÉS MOBIL-TELEFON
PIACI KÖRKÉP
MAGYARORSZÁG ELSŐ SZÁMÚ MOBILTELEFON-MAGAZINJA
www.telecommagazin.hu
VII. évfolyam 8. szám » 2005. augusztus » Ára: 695 Ft
telecom
ÚJ STRAPA-MOBILOK
PALMONE LIFEDRIVE
TÖMÖR LUXUS
CSOPORTTESZT
VGA-KAMERÁS KÉSZÜLÉKEK 50000 FT ALATT
SAMSUNG
EXKLUZÍV 3G-S TELEFONOK
SAGEM MYV-76
VODAFONE-RA SZABVA
PÁRBAJ
NOKIA 6230i KONTRA MOTOROLA V635
SAMSUNG E530
HÖLGYEK FIGYELMÉBE
MITAC MIO 168RS
PDA GPS-NAVIGÁCIÓVAL
T-MOBILE
T-ZONES 3G PORTÁL
WAYFINDER
MODERN IRÁNYTŰ
PIACI KÖRKÉP
SZAKBOLTOK, APRÓHIRDETÉSEK, TÖBB MINT 100 MOBIL ADATAI, A SZOLGÁLTATÓK TARIFÁI, WAP, GPRS, MMS ÉS E-MAIL BEÁLLÍTÁSOK, HASZNOS INFÓK

SZOFTVER mentőöv

írta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

Két vírusirtó

Sziasztok!

Lenne pár kérdésem, amihez segítség kéne:
1. Jelenleg két vírusirtó van a gépemen Vbuster és Panda. Ezeket nem én raktam fel, hanem egy ismerős. Olvastam az újságotokban, hogy két irtó lassítja a gépet. Melyiket tartsam meg, vagy mit rakjak fel helyettük? Ha segít valamit: kábelnetem van.
2. Lassúnak tűnik a netem. Flashgettel töltök és az általában 40-45 Kb-ot ír. Ez elég? Elég lassan tölt néha. Internet Explorert használok.
A segítséget előre is köszönöm. Király az újság!
Péter

Kedves Péter!
Az nem baj, ha két (vagy akár több) vírusirtó van a gépen. Problémát csak az okoz, ha egyszerre akarnak ellenőrizni. Ilyenkor jelentősen leterhelik a gépet, ami lassulás formájában jelentkezik.
A VirusBuster és a Panda egyaránt a jobbak közé tartozik. A hatékonyságuk azonban nagymértékben függ attól, hogy milyen a frissítésük. Ha bármelyik is régi adatbázissal dolgozik, és nem frissít rendszeresen, sokat veszít hatékonyságából. Bármelyiket választhatod állandóra, feltéve, hogy megoldott a napi automatikus frissítés.

Ha szeretnéd minél inkább tehermentesíteni a gépedet, a NOD32 a legjobb választás, a mérések szerint ez az egyik leggyorsabb és a legkevésbé terheli a memóriát (és már magyarul is beszél).
A vírusvédelem mellett érdemes a szélessávú routeren tűzfalat is használni. Olcsó eszköz a D-LINK DL604 négyportos router, vagy valamelyik hasonló termék, ami azt is lehetővé teszi (lévén a belső hálózat felé switch is egyben!), hogy ne csak egy géppel csatlakozhass a netre, illetve saját helyi hálózatot alakíthass ki.
A víruskereső mellett javaslom (ha nem akarsz vagy tudsz ilyen routert beszerezni), hogy telepíts személyi tűzfalat is, hacsak a Panda csomagban nem volt ilyen. A Windows saját tűzfala indulásnak jó lehet, de hidd el, a Kerio, a ZoneAlarm, az Outpost és sok más tűzfal magasan veri.
Mellesleg ajánlom kémprogram-keresők beszerzését. A víruskeresőkhöz hasonlóan nem árt, ha többen vannak, de egyszerre ebből is csak egy fusson. Feltéve, hogy XP-t használsz, javaslom a Microsoft Antispyware-t és mellette az AdAware és SpyBot programokat, valamint a CWShreddert.

Letölthetőségek:
MS AntiSpyware:
http://store.netacademia.net/MSHU/OTHER/antivir/MicrosoftAntiSpywareInstall.exe
AdAware:
http://www.lavasoft.de/
SpyBot:
http://www.safer-networking.org/en/mirrors/index.html
http://www.spybotupdates.com/updates/files/lang.magyar.zip
CWShredder:
http://www.trendmicro.com/ftp/products/online-tools/cwshredder.exe
NOD32:
http://www.nod32.hu

Ami a második kérdésedet illeti (lassúnak tűnik a neted), próbát tehetnél a vélhetően betelepedett kémprogramok eltakarítása után, és kipróbálhatnál más böngészőt is az IE helyett. Sok kollégám és még több olvasó, felhasználó dicséri az Operát és a Mozilla FireFoxot. Nem garantálom, hogy ezektől sokkal gyorsabb lesz a letöltésed, de valószínű, hogy biztonságosabb.
http://www.opera.com/download/
http://firefox.hu/letoltes

Instabil rendszer

Csákány!
Olyan gondom lenne a géppel, hogy bármilyen programból változatlan időközönként kilép. Van, amikor kiírja azt a hibaüzenetet, hogy a program hibát észlel, ezért leáll, vagy csak simán kilép. Sőt az is előfordul néha, hogy egyszerűen bezárja a rendszeralkalmazásokat és lefagy, ilyenkor csak a reset gombbal lehet új életet lehelni a gépbe. Jó lenne a mihamarabbi segítség, mert már ott tartok, hogy a gép hamarosan közelebbi kapcsolatba kerül az ablaküveggel. Jaden
UI: Nagyon jó az újság!!!

Kedves Jaden!
Úgy tűnik a leveled alapján, hogy a Windowsod haldoklik. Szerencsére a helyzet nem reménytelen. A jelzett problémáknak két fő forrása lehetséges, amíg a gépet nem láttam közelről, egyiket sem hagynám ki a vizsgálatból.

1. Hardverre visszavezethető problémák:
Ha túlmelegszik a gép, az hasonló tünetekkel jár. A túlmelegedés egyik oka lehet, hogy teli van porral a gépház és a procihűtő vagy a táp hűtője nem dolgozik hatékonyan. A megoldás: alapos portalanítás és a hűtőventillátorok ellenőrzése, szükség esetén cseréje.
Meghibásodott valamelyik memóriamodul. Egy alkalmas diagnosztikai progi ezt meg tudja állapítani. Szükség esetén csere.
Bizonytalanul működik a merevlemezed. Szintén diagnosztikai progi segíthet azonosítani a problémát, HDD-csere esetleg nem árthat.
Félig hardveres problémának tekinthető, ha a merevlemez tele van szemetelve, fragmentált és rengeteg kijavítható kis hiba halmozódott fel a lefagyások miatt. A javítás: ürítsd ki a c:\Windows\Temp könyvtárat, az Internet Explorer által telepakolt Temporaly Internet Files könyvtárat, majd kutasd fel és töröld a merevlemezen található .tmp fájlokat. Ha mindez kész, akkor ScanDisk, majd Defrag. Gondot okozhat, ha NTFS partíciót használsz és az azon levő szabad terület az összkapacitás 10%-a alá csökken. Lassul, majd le-lefagy. A megoldás: takarítás.

2. Szoftverre visszavezethető problémák:
A fentiek után nem árt alapos vírusellenőrzés, majd kémprogram-keresés és -mentesítés, plusz CWShredder, ami eltakarítja a kezdőlapátállítókat. Nézd át, mi minden ül be a rendszertálcára. Ami felesleges, takarítsd ki! Ugyan elfelejtetted megírni, milyen Windowsod van, de valószínűnek tartom, hogy XP. Telepítsd az SP2-t, ha még nem tetted volna meg, és az azóta kiadott javításokat. Ami az utolsó megjegyzésedet illeti („már ott tartok, hogy a gép hamarosan közelebbi kapcsolatba kerül az ablaküveggel") nem egyedi eset. A napokban olvastam egy cikket a New York Times-ban, amelyben azt fejtegetik, hogy odaát olcsóbb új gépet venni, mint sk. kitakarítani, és rendbe tenni. Lelkük rajta – én inkább kézimunkázom...

576 KByte

a hely ahol játszva vásárolhatsz

Pólus

419-4117

Mammut II

345-8076

Árkád

434-8076

Campona

424-3424

Duna Plaza

239-2858

West End

238-7576

EUROPARK

280-9585

Debrecen Plaza

06-52/342-120

Új boltjaink!

Szeged Plaza

06-62/468-978

Kecskemét - Malom

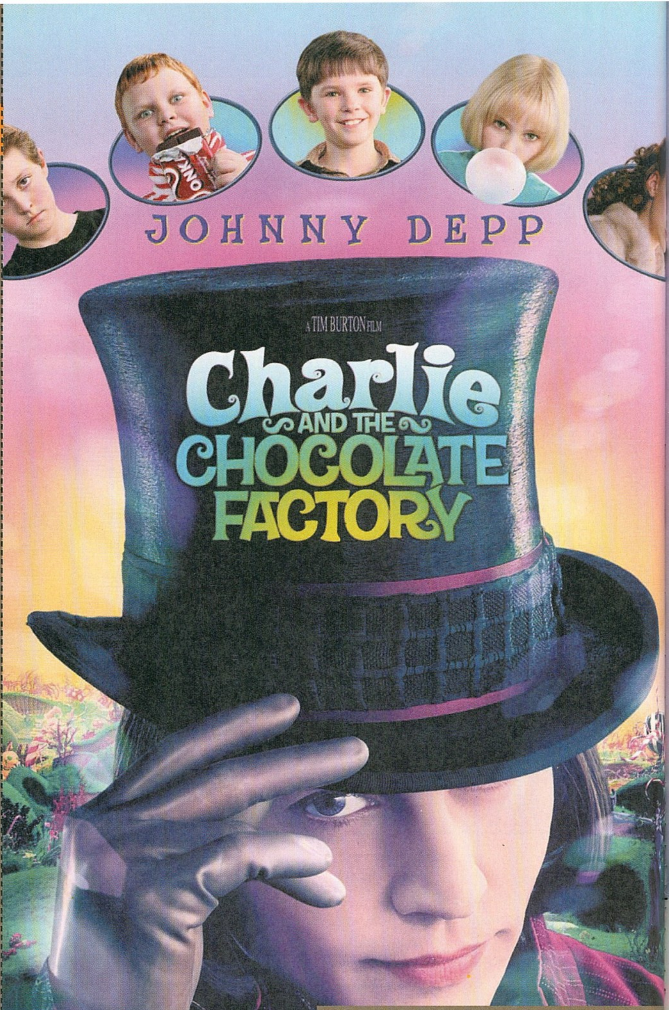
2005. augusztus 25-től

www.576.hu

írta • Birkás Péter

CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

CHARLIE ÉS A CSOKIGYÁR



Mire a lap az újságárusokhoz és az olvasókhoz kerül, már nem számít vadonatúj darabnak a mozikban a Charlie és a csokigyár, mégis érdemes szót ejteni róla, hiszen a viszonylag közepes nyári felhozatal (leszámítva a Világok harcát és a Batmant) egyik legjobb filmjét tisztelhetjük benne. Kedvcsinálónak talán elég, ha néhány nevet említünk az alkotógárdából: Tim Burton a zseniális-szürreális rendező (Batman, Ollókezű Edward, Nagy Hal), Johnny Depp, az elmúlt évek legjobb filmjeit produkáló színész (Én, Pán Péter, A Karib-tenger kalózai), Danny Elfman, a kiváló muzsikáiról (Pókember, Batman) híres filmzeneszerző, vagy az irodalmi alapanyagot szolgáltató Roald Dahl, aki leginkább meghökkentő történeteiről és sajátságos meséiről híres. A felhozatal tehát valóban impozáns, s ha ezt az egészet összegyúrjuk, akkor megkapjuk a Charlie és a csokigyárat, ami egy Amerikában nagyon kedvelt gyerekkönyvből készült, mégis minden generációnak ideális filmvarázslat.

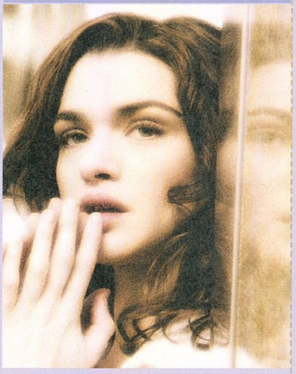
Aki látta a rendező korábbi munkáit, az sejtheti mire számíthat, hiszen a direktor minden egyes munkájában (leszámítva a Majmok Bolygója újrafeldolgozást) felfedezhetünk valami beteges szürrealitást, természetesen a lehető legpozitívabb értelemben. Nem kivétel ez alól a Csokigyár sem, ami már olvasva is igen elüt az átlag meséktől, de Burton keze alatt válik igazi vizuális káprázattá. Aki esetleg elmulasztotta volna olvasni az eredetit, annak íme egy kis ízelítő: adott egy furcsa figura, Willy Wonka, aki a külvilágtól teljesen elszigetelt hatalmas csokigyárat üzemeltet. Egy napon fogja magát, és meginvitál néhány szerencsés gyermeket az üzembe, hogy körbevezesse őket birodalmában. A kiválasztottak belépnek a kapun, és megkezdődik a kaland, amit nyugodtan felfoghatunk egyfajta gyerek-Hetedikként, ahol a rossz elnyeri méltó büntetését. Burton és forgatókönyvírója a korábbi feldolgozással ellentétben igen hűen követi a könyv minden egyes sorát, de természetesen megtalálható a filmben a rendező saját ízlése is, hiszen a gördülékenyebb cselekmény érdekében kicsit megtoldotta a művet: a főszereplő Charlie (az egyik szerencsés kisfiú) mellé felzárkóztatják a gyár furcsa vezérét Willy Wonkát, kisebb mértékben kibővítve karakterét, nagyobb hangsúlyt adva a figurának. A meglehetősen mulatságos és tanulságos történet mellett a látvány dob sokat a produkción, szinte már horrorba hajló jelenetekkel és díszletekkel. Az egész film alatt olyan érzésünk lehet, mintha egy beteg elme babaházát látnánk, de ez is csak fokozza az alkotás igen magas színvonalát, már ami az egyedi, és a hollywoodi produkcióktól merőben elütő hangulatot illeti. A Charlie és a csokigyár különleges élmény, olyan, mint a 70%-os étcsoki, ami elsőre talán kicsit keserű, és furcsa, de hosszú távon sokkal maradandóbb élményt okoz, mint az áruházak polcán tucatjával található, túlcukrozott átlagédességek.

Összegzés: A nyárvég nagy favoritja. Fantasztikus utazás Roald Dahl és Tim Burton zsenije mentén. Kihagyhatatlan!

Hossza ▪ 115 perc
Rendezte ▪ Tim Burton
Szereplők ▪ Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Freddie Highmore, David Kelly, Christopher Lee
PC Guru Index:

05 ▪ 05

CONSTANTINE



2 lemez
Rendező ▪ Francis Lawrence
Szereplők ▪ Keanu Reeves, Rachel Weisz, Tilda Swinton, Djimon Hounsou, Peter Stormare
Hang ▪ magyar, angol, cseh (DD 5.1)
Kép ▪ 16:9 (1.85:1)
Felirat ▪ magyar, angol, cseh
DVD Start ▪ 2005. szeptember 6.

PC Guru Index:

04 ▪ 05

CONSTANTINE A DÉMONVADÁSZ

A 2005-ös év, ha nem is a legjobb, de mindenképpen az egyik legszórakoztatóbb képregény-adaptációja volt a Constantine, ami az eredeti Hellblazertől ugyan jócskán eltávolodott, de ennek ellenére igen hangulatos mozi kerekedett belőle (a főbb szerepekben olyan nézővonzó nevekkel, mint Keanu Reeves és Rachel Weisz). A menny és pokol közt vergődő John Constantine kalandjait feldolgozó film ősszel DVD változatban is elérhetővé válik, rögtön duplalemezes kiadásban, megpakolva extrák kellemes halmazával. Az első korongon a filmen túl audiokommentár fogad Francis Lawrence rendező, Akiva Goldsman producer és a két forgatókönyvíró, Kevin Brodbin és Frank Cappello tolmácsolásában. Ezek mellett találhatunk egy zenei klipet és némi előzetest, majd ha ezekkel megvagyunk, készíthetjük is a kettes lemezt. Itt találhatunk 18 percnyi kimaradt jelenetet, amiből az egyik egy igazi csemege: az alternatív befejezés! Továbblépve kisfilmekkel ismerkedhetünk (Constantine megidézése, illetve Constantine kozmológia címen) és belemerülhetünk néhány dokumentumfilmbe: Gyóntatószékben a rendező, Összecsapás a gonosszal, Szent ereklyék, A pokol látképe, Vermin animációtervezés, Harcos szárnyak, Szentségtelen rablás. Legvégül bepillantást nyerhetünk a jövőbe, persze csak az animáció frontján, megismerve a technika hatását a mai kor filmjeire. Mindezek mellé már csak adalék, hogy az extrákhoz magyar felirat dukál, így a Constantine-nal egy igazán ütős, korrekt lemezt helyezhetünk a gyűjteményünk többi tagja mellé.

DONNIE BRASCO

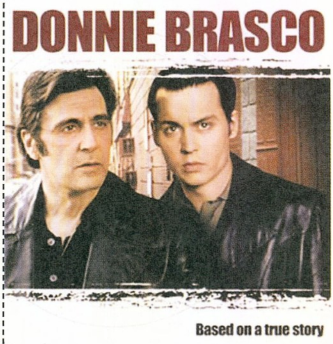
1 lemez
Rendező ▪ Mike Nevell
Szereplők ▪ Johnny Depp, Al Pacino, Michael Madsen, Anne Heche, James Russo
Hang ▪ magyar, angol, lengyel, (DD 5.0) cseh (surround)
Kép: ▪ 16:9 (2.35:1)
Felirat ▪ magyar, angol, arab, bolgár, cseh, görög, héber, horvát, lengyel, román
DVD Start ▪ 2005. szeptember 13.

PC Guru Index:

03 ▪ 05

DONNIE BRASCO

A Donnie Brasco, amikor megjelent a hazai filmszínházakban, nem zavart sok vizet, de később komoly rajongótáborra tett szert, hiszen igen hitelesen dolgozta fel a maffiába beépülő rendőr viszontagságos történetét. A mozi mai szemmel is illusztris színészfelhozatallal csábította a közönséget: olyan színészek alakításait figyelve merülhettünk el a történetben, mint Al Pacino, Johnny Depp, Michael Madsen, és a mostanában egyre kevesebbet szereplő Anne Heche. A realista gengsztertörténet immár DVD-n is elérhető, így a rajongók végre a polcra tehetik kedvencüket, s azok is bepótolhatják ezt a nagyszerű darabot, akik eddig lemaradtak róla. A hiánypótló DVD digitálisan felújított hanggal és képpel érkezik a boltokba, s a lemezen néhány érdekesebb extra is helyet kapott. Első körben rögtön választhatjuk a rendező Mike Nevell audiokommentárját, majd a film végeztével ugorhatunk a kimaradt jelenetekre, melyekhez külön kérhetünk audiokiegészítést. A csomag része egy vadonatúj dokumentumfilm a valós leleplezésről, s végül marad még néhány opció, mint a szokásos werkfilm, filmográfiák az alkotókról és egy képgaléria. Az egylemezes Donnie Brasco ugyan nem tartozik a nagy volumenű kiadások közé (és sajnos az extrák sem kaptak magyar feliratozást), de maga a film, és a mellé került kiegészítések okán bőven megéri elgondolkodni rajta, ne helyezzük-e ezt a filmet is a többi nagy klasszikusunk mellé.

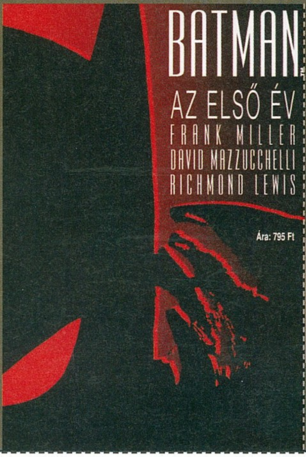


írta • Birkás Péter

FRANK MILLER

BATMAN AZ ELSŐ ÉV

Mióta hazánkban is feléledni látszik a képregény-kultúra, rendre beszámolunk egy-egy érdemesebb kiadvány megjelenéséről, amit most azzal tetézünk, hogy rögtön két rajzolt kalandot ajánlunk a figyelmetekbe. Az első a mindannyiunk által jól ismert Batman egyik legkiválóbb története, Az Első Év, ami annak a Frank Millernek a tollából született, akinek a Sin Cityt és más egyéb korszakalkotó képregényeket is köszönhetünk. A nemrég bemutatásra került filmhez hasonlóan a rajzolt változat is a denevérember megszületését és első lépéseit veszi alapul, ám ezúttal szuperbűnözők nélkül, a lehető legreálisabb módon, párhuzamosan követve a hazatérő Bruce Wayne, és a Gothamba helyezett Gordon lassan összekapcsolódó életét. A Miller által írt négy részt – ami itthon egyetlen kötetben lett kiadva – David Mazzucchelli álmodta papírra, precíz, emberközeli módon, megalkotva egy olyan történetet, ami meghatározó a maga nemében, számtalan más alkotót ihletett meg, és természetesen nem hiányozhat egy képregény-rajongó polcáról sem!

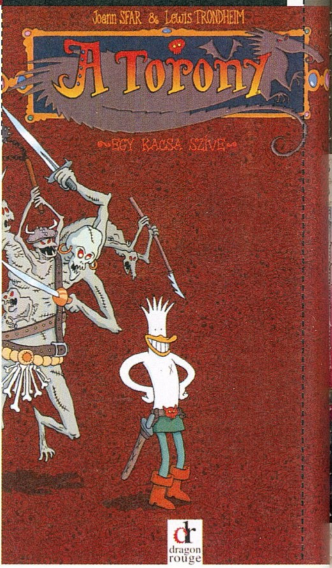


Adoc-Semic
PC Guru Index:
05 ■ 05

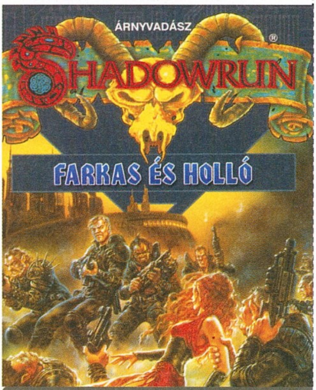
A TORONY – EGY KACSA SZÍVE

Második képregényünk a denevértől teljes egészében eltérő alkotás, hiszen album formában látott napvilágot, keletkezési helyét tekintve francia mű, messziről kerüli a szuperhősök világát, sőt ha műfajilag szeretnénk behatárolni, nyugodtan mondhatnánk, hogy fantasy szerepjátékokat idéző mesebeli kaland. Hőse Herbert, a kacsa, aki ügyefogyottságának köszönhetően hatalmas galibába keveredik, és némi segítséggel ötven abszurd oldalon keresztül igyekszik kimászni a slamasztikából, remélvén, hogy visszaszerezheti a címben említett szívét. Első kézbevételkor azt hihetnénk, gyerekkötettel van dolgunk, de ahogy az lenni szokott, a látszat bizony csal. A grafikai megoldás – aminek nagyszerűsége az egyszerűségében rejlik – ugyan tényleg a fiatalabb korosztály megnyerésére utalhat, de a történet már sokkal inkább kortalan ízléséhez van igazítva, rengeteg humorral átszőve, élvezetes formában tálal egy olyan történetet, ami egyaránt szórakoztató lehet mind a kicsik, mind a nagyok számára.

Dragon Rouge
PC Guru Index:
05 ■ 05



FARKAS ÉS HOLLÓ

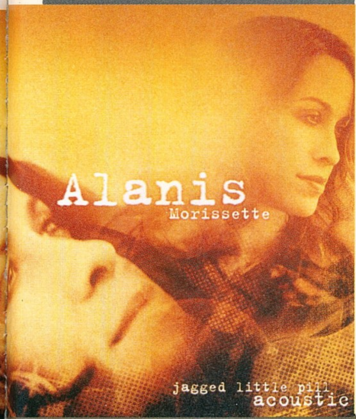


Beholder Kiadó
PC Guru Index:
05 ■ 05

MICHAEL A. STACKPOLE

A Battletech regények kapcsán ismerős Michael A. Stackpole ezúttal a Shadowrun világába tesz egy aprócska kitérőt, megmutatva olvasóinak, hogy a fantasyval és mágiával kevert science-fictionban is teljes mértékben otthon érzi magát. Történetének helyszíne ezúttal Seattle, jó ötven évvel az ezredfordulót követően, ahol a Shadowrunhoz hűen egy meglehetősen meleg helyzet közepébe csöppenve találjuk magunkat. Főhősünk Wolfgang Kies árnyvadász, aki rövid úton szembe találja magát a város egyik meghatározó bűnszervezetével, s ennek köszönhetően számtalan orkkal és implantokkal felturbózott szamurájjal is. A cselekmény persze nem lenne kerek segítőtárs nélkül, aki ezúttal egy tünde, az egyetlen lény aki ismeri Wolfgang titkát, az erőt, ami ott bujkál a felszín alatt, rettegésben tartva hordozóját. A Farkas és Holló a fentebb vázolt elemekből összegyúrt, fordulatos, pörgős regény, ami közel háromszáz oldalon várja a kalandra, harcra, izgalomra vágyó olvasókat!

WARNER MUSIC



ALANIS MORISETTE
JAGGED LITTLE PILL ACOUSTIC

Éppen tíz évvel ezelőtt jelent meg a boltok polcain Alanis Morisette Jagged Little Pill című albuma, ami az akkor 21 éves előadónő számára 30 millió eladott példányt, világhírnevet és négy Grammy-díjat hozott. A nemrégiben hazánkat is meglátogató Alanis a nagyszerű esemény évfordulójára némileg új köntösbe – egész pontosan akusztikusba – öltöztette nagy sikerű lemezét, nyújtva némi újdonságot a régi rajongók számára, továbbá megcélozva egy egészen új réteget, akik eddig talán elkerülték a kivételes tehetség szerzői és előadói talentumát. Az album tizenkét szerzeményt nyújt a hallgatóságnak, s mindezek mellett a lemez multimédiás tartalommal (fotók, interjúk, linkek stb.) várja az arra kíváncsi rajongókat. Bár hasonló albumokra azt mondanánk, ez is csak egy újabb bőr, ezúttal kivételt teszünk, hiszen a hölgy kiemelkedik az egyre elposodó zenei világból, az elmúlt tíz év semmit nem ártott népszerűségének; bárhol és bármilyen formában szeretjük egyedi, kivételes hangulatú dalait.

PC Guru Index:

05.05

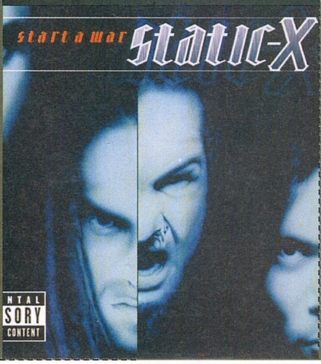
STATIC-X
START A WAR

Az 1994-ben alakult Static-X negyedik albuma nyár eleje óta kapható a boltokban, s nagy valószínűséggel megdobogtatja a nu-metal és általában a kemény zenéket kedvelő egyének szívét. A Los Angeles-i banda legújabb albuma azonban nagy valószínűséggel csak a csapat rajongóinak fog bejönni, akik lelkesednek a populárisabb Linkin Park-típusú zenékért, azok talán jobban járnak, ha várnak még kicsit, hátha az említett csapat is befut egy új koronggal. A Static-X albuma mellőzi az oly divatos elektronikus elemek tömeges felvonultatását, a banda jobban bízik a gitár és a dob nyers erejében, hogy a szintén erőteljes szövegekről és az énekes orgánumáról ne is beszéljünk. Ezen elemeknek köszönhetően az egyes számok nem nagyon különülnek el egymástól, ha az ember nem a zenére koncentrál, könnyen elvesztheti a fonalat, a számok rendre összefolynak. A Start a War erőteljes zenei éllel rendelkező, jófajta zúzós album, de egészében tekintve kissé statikus, így csak a stílus megszállottjainak ajánlható nyugodt szívvel.

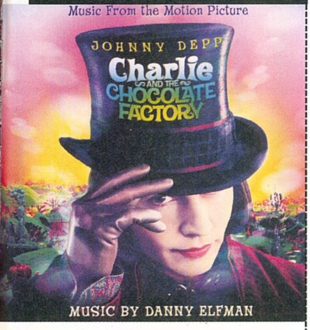
PC Guru Index:

04.05

WARNER MUSIC



WARNER HOME VIDEO



CHARLIE
AND THE CHOCOLATE FACTORY

Ebben a hónapban ismét előrukkolunk egy filmzenével, méghozzá az augusztusi mozikínálat legjobb és legegyedibb darabjának muzsikájával. A Charlie és a csokigyár Tim Burton legújabb, és egyik legremekebb munkája, a Roald Dahl regényéből készült mű kellően beteges, akárcsak az alapmű, s Danny Elfman ehhez mérten készítette el a film zenéjét. Már a kezdés is elég sajátos, a furcsa kórussal és meglepő effektekkel megpakolt számok nagyszerűen visszaadják a film abszurd hangulatát, ahogy a folytatásban az Elfman által komponált szerzemények is megragadják a hallgatóságot. Ahogy a film sem kifejezetten gyerekmozi, úgy az album sem azt nyújtja, amit az ember elsőre várhatna tőle. Az első számok között megtalálható még a gyermeki hangulat, de később komorabbra fordul a dolog, megidézve a szerző korábbi, Batmanhez komponált zenéjének atmoszféráját. A Chocolate Factory idomul a filmhez, kissé szürreális zenei utazás, éppen ezért nem is lesz olyan gyakran a lejátszók vendége – de mindenképpen érdemes a filmzenékben utazók figyelmére.

PC Guru Index:

04.05

AGE OF EMPIRES 3

Az év legjobban várt PC-s játékának tesztverziója tart ezekben a pillanatokban a PC Guru főhadiszállása felé. Az Age-sorozat eddigi részei mind osztatlan sikert arattak, a mitológiai kitérő után újra a történelmi alapokon nyugvó real-time stratégia pedig messze a legjobbnak tűnik eddig a szériából. Elképesztően gyönyörű grafika, forradalmi játékmenetbeli újítások... Már alig várjuk, hogy végre kolonizálhassuk az Újvilágot, és a tapasztalatainkról beszámolhassunk nektek!

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Nem sokáig kell már Xboxos haverjainkra irigykedni a fantasztikus szerepjáték, a Fable miatt – Peter Molyneux személyesen ígérte meg, hogy kora ősszel megjelenik a PC-s epizód, ami minden tekintetben a konzolos fölé nő. Újrarajzolt grafika, új küldetések és varázslatok, 30%-kal megnövelt játéktér, és egy új főellenség (egy sárkány) vár a kalandorokra, akik minden idők egyik legjobb RPG-jében fogják majd a jó vagy a gonosz oldal felé nevelgetni hősüket.

DRAGONSHARD

Végre egy jó kis fantasy RTS! – fogadtuk némi cinizmussal a hangunkban anno a Dragonshard bejelentését. Aztán jöttek az infók az újításokról: kétszintes játéktér („fenn" RTS-ezünk, „lenn" Diablózunk), érdekes, újszerű építkezési stílus (az épületek funkcióját befolyásolják a szomszéd épületek) – és lassan azon vettük észre magunkat, hogy lelkesedünk a játék iránt! Akinek még kétségei vannak a Dragonsharddal kapcsolatban, próbálja ki bátran a DVD-nken terpeszkedő demót, aztán várjuk együtt a jövő hónapot, hogy kiderüljön, milyen a végleges játék...

MYST V END OF AGES

Minden idők legnagyobb sikerű kalandjáték-sorozata véget ér: a Myst-széria befejező részében az egész d'ni civilizáció sorsa a mi kezünkben lesz. Újabb varázslatos utazást tehetünk, ezúttal már interaktív 3D-s környezetben (a fotorealisztikus színvonalú grafika azért megmarad!), és nyakatekert logikai feladványokat oldhatunk meg. Már csak négy hét, és kiderül, vajon méltó lezárása-e a sorozatnak az End of Ages...

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: ROAD TO FAME

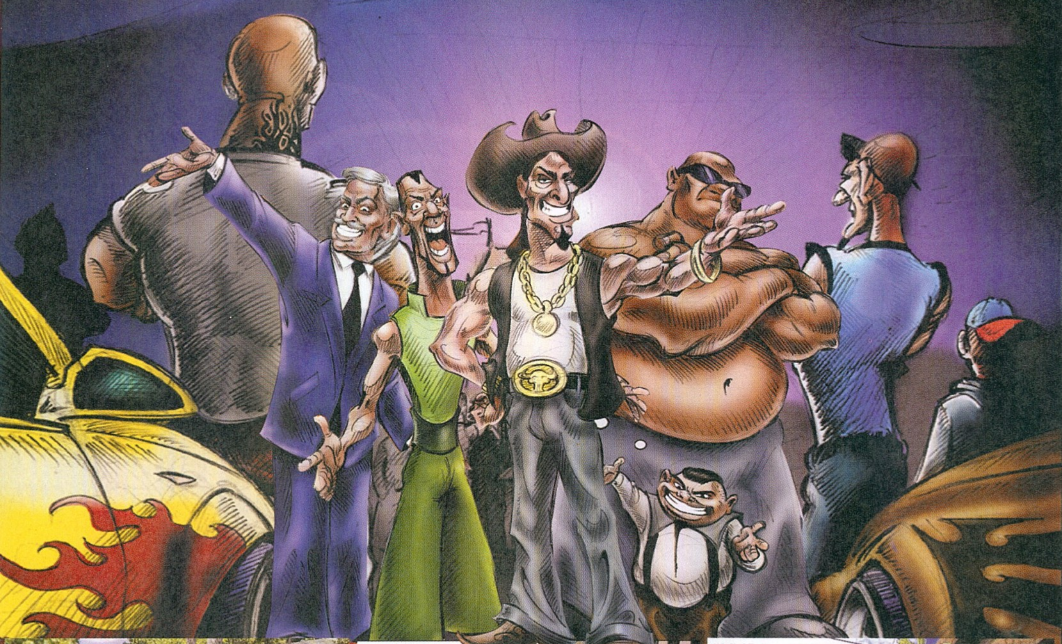
Az utóbbi hónapok stratégia-túltengése után egy könnyed autóverseny a következő havi PC Guru DVD-mellékletén! Az iskolakezdés gyötrelmeit enyhítendő jól jöhet ez a vidám rajzfilm-grafikás, könnyen kezelhető, tuningolásra, és féktelen száguldozásra (ezt korrekt fizikai modellezés támogatja) építő játék – természetesen magyar nyelven!

Minimum gépigény: P3 1,5 GHz, 256 MB RAM, GeForce 3 vagy fejlettebb videokártya

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2005. SZEPTEMBER 30-ÁN JELENIK MEG!

A következő **PC GURU** teljes játéka:

ROAD to FAME



A KÖVETKEZŐ PC GURU SZEPTEMBER 30-ÁN JELENIK MEG!

PLATOON
A SZAKASZ
A mozivásznak nagyszabású, 5 Oscar-díjjal kitüntetett vietnámi háborús filmje végre megérkezett a PC-képernyőkre is! Az irányításod alá kerülő szakasz történelmi háttérből építkező, korhű ütközetekben vesz részt: többek között a „Csillogó Bajonett" és a Pleiku Hadjárat történéseibe is bepillantást nyerhetsz.
Vegyél részt a világtörténelem egyik legdrámaibb háborújában a filmtörténelem legsikerültebb háborús filmjének segítségével: a Platoon csak Rád vár!
PC GURU
MONTE CRISTO
www.montecristogames.com
DIGITAL REALITY
Rendszerkövetelmények:
Minimum: PIII 600 MHz, 192 MB RAM, GeForce vagy annál jobb, 32 MB RAM-mal rendelkező videokártya, 700 MB szabad merevlemez
Ajánlott: PIV 1 GHz, 256 MB RAM, GeForce 3 vagy megegyező teljesítményű videokártya, 1 GB szabad merevlemez
PLATOON
A SZAKASZ
DIGITAL REALITY
PC DVD
PC DVDROM
PLATOON
A SZAKASZ
PC GURU
DIGITAL REALITY

professzionális videótechnika - nonlineáris editálás - 3D grafika és animáció - kompozitálás - szoftver regisztráció

Maya™

Maya tanfolyamok

az Alias hivatalos magyarországi képviselőjének oktatótermében

Érdekel a 3d? Szeretnél a 3d grafikával komolyabb szinten foglalkozni? Ehhez rengeteg gyakorlásra van szükség.

Ha azonban az induláshoz erős kezdőrúgásra van szükséged, vagy éppen profi instrukciókra a továbbfejlődéshez - csatlakozz kezdő vagy haladó Maya kurzusaink valamelyikéhez!

Profi oktatógárda, sokoldalú tananyag, jól felszerelt géppark és kis csoportlétszám garantálja a Maya használatának minél hatékonyabb elsajátítását.

"Számunkra a tehetség mellett nagyon fontos az is, hogy a csapatunk tagjai a maguk területén jól képzettek legyenek. Ez a biztosítéka annak, hogy munkánkat nemcsak itthon, de a világon mindenhol szívesen fogadják."

Zsuffa István, a Black Hole Entertainment ügyvezető igazgatója

További információk:

Leonardo SNS Kft.
Telefon: (1) 250-0165
E-mail: training@leonardo.sns.hu

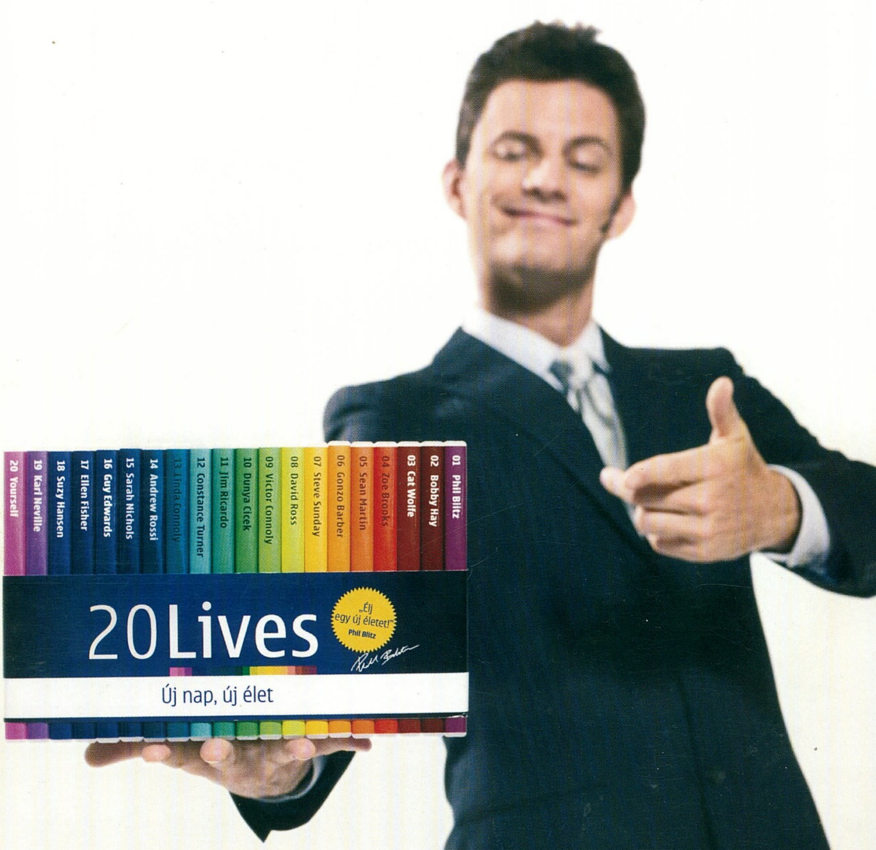
www.training.sns.hu

LEONARDO SNS
Systems & Networking Solutions

1033 Budapest, Szőlőkert u. 4. Telefon: 250-0165 Fax: 250-0164 info@leonardo.sns.hu www.leonardo.sns.hu

Copyright © 2005. Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és a Nokia Connecting People a Nokia Corporation bejegyzett védjegye.

„Új nap, új élet"



Szeretnéd a sztárok életét élni? Impozáns karriert befutni? Lennél médiacézár, testőr vagy kaszkadőr…? Hát persze, hogy lennél. Phil Blitz vagyok, az az ember, aki lehetővé teszi, hogy 20 élet közül keresd ki a neked valót. Bármilyen életet élsz is most, az egy csapásra megváltozik. Előtted a lehetőség, hogy valaki más légy… vagyis egész pontosan virtuálisan 20 másik ember bőrébe bújhatsz. Mindent megkaphatsz, amit valaha is kívántál: esélyt, sikert, hírnevet, álmaid szeretőjét – csak rajtad áll, hogy élsz-e az eséllyel. Ne habozz! Keresd fel most a www.nokia.com/20Lives honlapot és szeptember 19-től október 13-ig 20 új élet vár rád!
Magyarul is játszható!

20Lives
Új nap, új élet

NOKIA
Connecting People